독자에게는 기쁨을 업체에게는 만족을

게임챔프

연말특별부록 2

더 슈퍼패미컴
비프 메가드라이브 기사제휴

게임명인이 추천한
「베스트 완전 공략집」

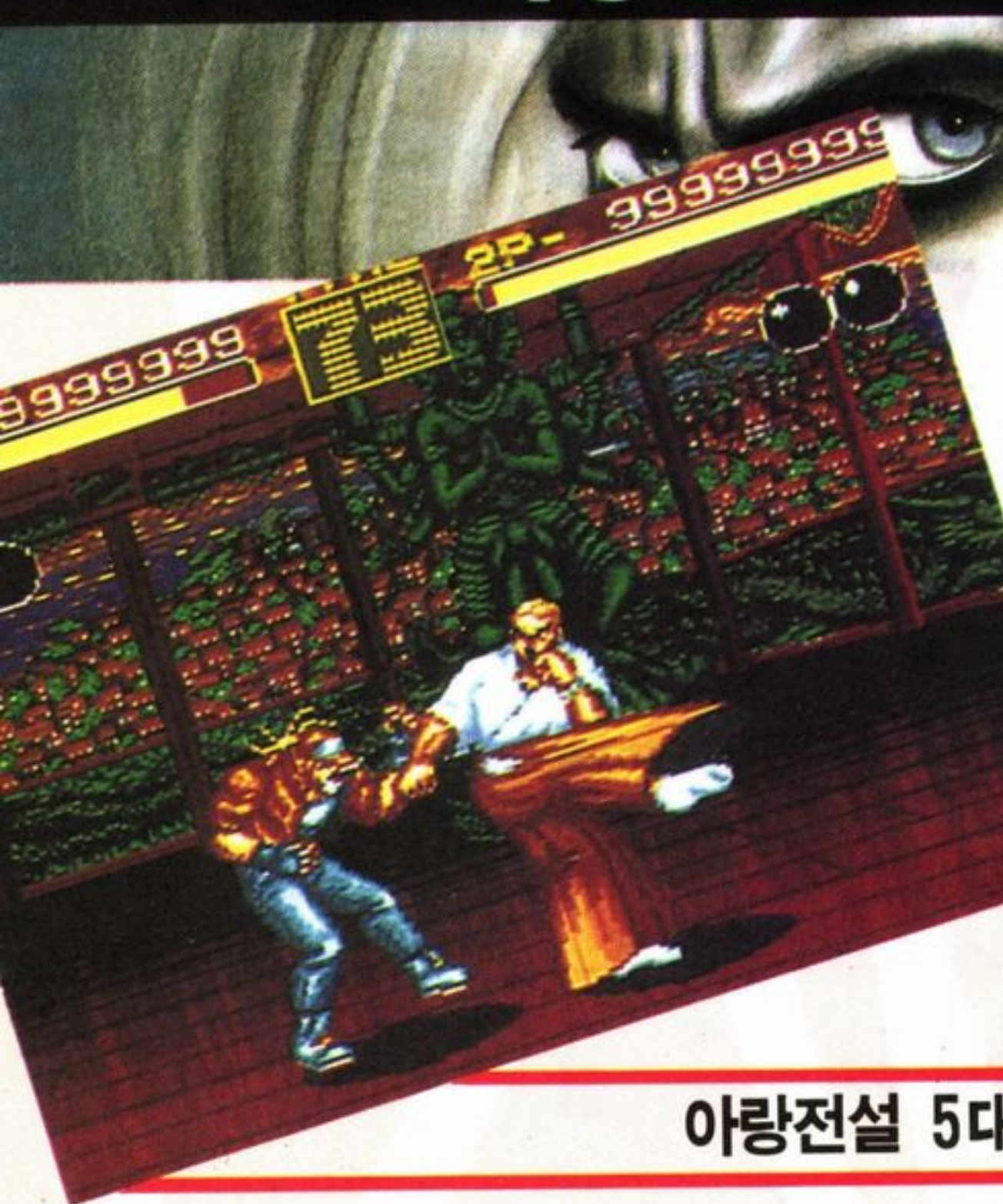
슈퍼패미컴

아랑전설
진, 여신전생
젤다의 전설
수퍼마리오 월드

메가드라이브

삼국지 Ⅲ
소닉 Ⅱ

★ 창간기념 「애독자 행운 대잔치 당첨자 명단」 발표
★ 제 2기 챔프 클럽회원 모집 응모 신청양식 수록
★ 아랑전설 만화 특별수록

베스트 게임 「완전 공략집」

아랑전설

-드디어 SFC용 등장!!

슈퍼컴보이	현지 발매일	92.11.27	장르	액 션	게임 외국어 난이도	영 어 하
	제작사	다카라	용량	12M	대 상 연 령	국민학생 이 상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게 임 난이도	A B C Ⓓ E F

아랑전설이 슈퍼패미컴용으로 등장하다
숙적을 찾아 전투할 것인가, 격투 대전의 천재가 될것인가?

아랑전설 5대 체크포인트

어쨌든 풍부한 기술 종류를 보라!!

먼저 캐릭터의 기술이 많은 것이 멋지다. 격투라는 것은 단지 적을 쓰러뜨리는 것이 목적이 아니라 어떻게 쓰러뜨릴 것인가가 최대 목적이고 즐거운 것이다. 그러므로 사용하는 기술이 많으면 많을수록 좋다. 서브 캐릭터 8인의 극단적인 개성도 그렇지만 3인의 주요 캐릭터 기술의 다양함은 경이적이라 해도 좋다.이 3인은 필살기만해도 4종류씩 갖고 있는 상태. 또한 기타의 기본기도 조작과 타이밍의 조합에 따라 20종류 가까이 반복 사용해 내는 것이 가능한 것이다.그 4종류의 필살기도 각기 다른 개성을 지니고 있으므로 단지 필살기를 사용한다고 좋은 것만은 아니다. 거기에 세심한 전략성이 생긴다. 어디까지나 본격파인 것이다.

1.이 게임을 대표하는 필살기. 테리 보가드의「펀내클」.

2.기술의 종류가 적은 캐릭터는 적은 대로 강력한 공격력을 지니고 있다. 다양한 격투 방법을 즐길 수 있다.

3.이러한 기술도 있다. 그러나 필살기라 해도 기술이 하나 밖에 없는 이상, 과잉 연출은 허용되지 않는다.

4.서브 캐릭터들은 중요 3인보다 기술이 적지만, 그만큼 동작이 극단적이고 개성적. 취향에 따라 선택하자.

캐릭터가 매우 크다

모든 캐릭터가 크다는 것도 「아랑전설」의 특징 중의 하나. 비교하지 않고 단지 화면만 보아서는 그 크기를 실감하기는 어려울지 모른다. 그러나 실로 방대한 크기이다. 구체적인 예를 들자면 모든 캐릭터가 「스트리트 화이터」의 장기에푸 등의 사이즈라 하면 금방 감이 올 것이다. 그리고 장기에푸는 레슬링 선수라는 설정으로 인해 동작이 작았지만, 이들은 거대한 캐릭터가 매번 화려한 동작을 펼침으로 그 박력에 있어서 압도적인 감도 있다.물론 어림잡아 말할 성질은 아니지만 우선 다이나믹함에는 틀림이 없다.

캐릭터가 크므로 당연히 그만큼의 기술동작도 크다. 필살의 기로 응수하는 박진감을 즐길 수 있다.

대전 캐릭터가 풍부하다

이 게임의 선택 캐릭터는 특수하게 이루어져 있다. 우선 1인 플레이 시에 선택할 수 있는 캐릭터는 주역 3캐릭터에 불과하다. 이 3인은 기본기의 변칙이 풍부한 데다가 필살기도 각기 4종류식 지니고 있다. 그 반면 남은 8인의 서브 캐릭터는 1인 플레이시에는 완전히 적의 편이지만 대전 플레이 때에는 자유로 선택하여 플레이어 캐릭터로서 사용할 수 있다.이 8인은 기술변칙이 적은 대신 대단히 개성적인 동작을 보여 준다. 우선은 기본 3캐릭터를 마스터하여 이 게임의 감각을 익힌 다음 서브 캐릭터에 손을 대도록 하자.

1.주역 격 3인중에서 하나를 선택하는 1인 플레이. 스토리를 만드는 시나리오가 나오므로 감정이입을 할 수 있다

2.서브캐릭터를 사용한 대전 플레이에서는 그 캐릭터의 동작을 어느만큼 알고 있는가가 승패를 판가름하는 기준이 된다.

스피드감 최고!

캐릭터가 크면서도 동작은 빠르다. 「아랑전설」의 특징 중 하나이다. 특히 큰 동작을 수반한 필살기에 스피드가 있는 것은 대전시의 전략에도 큰 영향을 주는 중요한 요소이다. 「스트리트화이터 II」와 비교해서 말한다면 타이밍이 대단히 중요했던 「스트리트화이터 II」에 비해 이들은 빈틈을 타고 달려드는 스피드가 빠르기 때문에 오히려 타이밍이 보다 중요시 된다.그에 따라 임기응변의 술책도 달라지게 되는 것이다.

1.이것은 안디의 잔영권(잔影券). 준비하는 데는 다소 시간이 걸리지만, 뛰어드는 속도 가 빠르다.

2.이렇게 날아드는 기술도 그것을 내는 기술이 빠르므로 완전히 보는 것이 좀처럼 어렵다.

1P 「숙명의 전투」편

1.기스 주최의 무술격투회 「격투제왕전」에 출전하는 것이다.

테리와 앤디 형제가 부친 제후보가드의 적인 키스 하워드를 쓰러뜨리기 위해 키스 주최의 무술격투회에 출장한다는 것이 1인 플레이의 스토리. 실제로는 이미 한 사람의 주요 캐릭터, 히가시 죠(東丈)를 플레이어 캐릭터로 선택하는 것도 가능하다.

키스 지배하에 있는 선수들과 격투, 승리해 감에 따라 최후에 기스 본인과 대결하게 된다. 물론 최종 목표는 이 키스를 쓰러뜨리는 것이다. 처음엔 이 모드로 플레이하고 기본기를 꼭 몸에 익혀두도록 한다.

2.드디어 적 기스 하워드를 끌어내었다. 숙명의 격투가 시작된다.

초심자로부터 매니아까지

대전 격투 대부분에 공통되는 특징인데, 타이밍이나 +버튼의 방향조절에 따라 기술에 변칙이 생기므로 조작에 깊이가 있다. 요컨데 초심자 나름데로 다채로운 기술을 부릴 수 있는 것인데, 상급자가 되면 이번에는 그것을 구별지워 사용할 수 있게 되는 것이다.

방어는 십자버튼을 뒤로, 이미 정착되고 있는 조작을 그대로 도입하고 있는 점도 친절. 상급자는 역시 상급자로서 스타트할 수 있다.

대전 전 캐릭터!!격렬대전

괴물끼리의 대전. 한눈에 보아도 쌍방 모두 성실치 않은 프로이다.

대전 플레이에 있어서도 이 게임 특유의 재미가 있다. 기본적인 놀이법은 3종류. 우선 주요 캐릭터끼리의 대전. 무엇보다 고도의 기술을 진퇴시킬 수 있는 조합이다.

다음으로 주요 캐릭터의 대전. 무었보다 고도의 기술을 진퇴시킬 수 있는 조합이다.

다음으로 주요캐릭터 대 서브 캐릭터. 특성이 있는 서브 캐릭터의 사용법에 따라 상급자라면 수준 높은 격투도 즐길 수 있다. 끝으로 주요 캐릭터에 의한 동 캐릭터와의 대전. 단순한 기술을 지닌 서브캐릭터에 비해 기술의 종류가 많은 데다 상대가 같은 기술을 사용함으로써 보다 열띤 격투가 예상된다. 아케이드에서 불가능했던 테리 대 테리의 격투도 가능하다.

아랑전설 배경스토리

그리고 숙명의 전투가 시작되었다.....

10년전....., 당시 세계 최강이라 불려진 무술격투가가 살해되었다. 사우스타운이라는 이상한 거리에서 발생한 사건이었다.

1981년, 스트리트 화이터의 우승자가 괴한에게 살해되어 장렬한 죽음을 거두었다. 살해된 것은 제후 보가드라는 인물이었다.

누구나 이 사건은 기스의 소행이었음을 알고 있었으나 금력과 폭력에 맞설 자는 누구 한 사람도 없었다.

제후 보가드 ..... 스트리트 화이터의 챔프인 그는 키스의 야망을 분쇄시키려 결의하고 있었으나 키스가 보낸 자객의 습격을 받고 그 생애를 마친다.

그에게는 그의 기량을 전수받은 두아들이 있었다. 그 두사람은 기스에게 그 존재를 알리지 않고 이 거리를 습격했다. 형인 테리 보가드와 아우인 앤디 보가드이다.

「이 처참한 죽음이 숙명적인 결투의 서막이었다.....」

이 세계 어딘가에 매년 한번, 격렬한 격투 열기에 휩싸이는 거리가 있다고 한다.

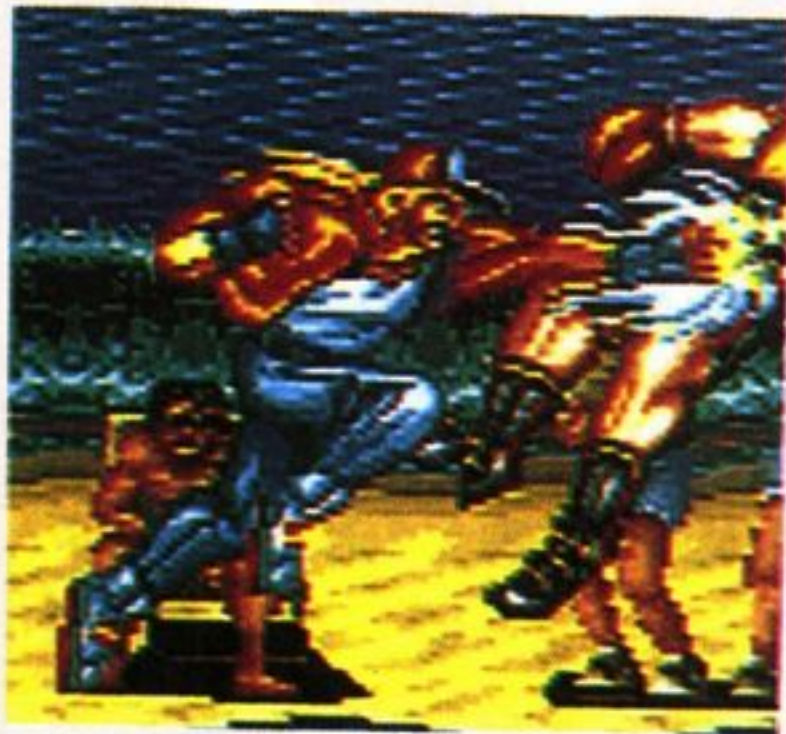
그곳에서는 정의도 악도 모두 단지 한 마리 굶주린 「늑대」로 화한다고 한다.

최강 무술 격투회인 「킹 오브 파이터스(KING OF FIGHTERS)」. 올해도 자신의 기량을 자신하는 격투가들이 다양한 생각을 가슴에 품고 속속들이 모인다. 그리고 최강 무술격투회 「킹 오브 화이터즈」가 막을 열었다.

표면적으르는 격투기의 제전이라지만 실은 주최자인 기스 하워드가 자신의 잇속을 차리며 자신이 데리고 있는 무술가들의 이름을 팔기 위한 쇼인 것이다. 자신의 솜씨를 높이고 게다가 강력한 프로도 스카웃할 수 있고, 돈도 모을 수 있다....

이런 방법을 통해 그는 사우스타운을 폭력이나 도박등으로 암흑가를 지배하는 실권자로, 그 힘을 의회는 물론이고 경찰조차 손을 댈 수 없을 정도로 막강하게 만들었다. 예컨대 10년전의 사건은 제후를 공포에 떨게한 기스이 짓이라는 것은 누구 눈에도 명확한 것이었음에도 아무 손을 쓸 수 없었던 것처럼.

그리고 10년의 세월이 흘러, 2인의 젊은이가 돌아왔다. 제후에게 사사받은 데리와 앤디. 그들은 수많은 스트리트 화이터를 쓰러뜨리고 아버지의 원수를 갚을 수 있을 것인가, 그들의 목적은 멀다.

테리보가드

마샬아트와 훤화살법(喧嘩殺法)으로 단련된 힘찬 기량이 눈부시다. 자신에 차 있었다. 결코 과신은 아닌 것이다. 과신은 죽음을 의미한다.
테리는 눈을 감고 생각해 보았다. 각지에서의 격렬한 격투가, 차례차례로 뇌리에 떠올랐다 가는 사라져 간다. 미국 국내에서의 스트리트화이터의 나날들…

싸움의 상대에 있어서는 어떠한 벽도 없었다. 돈이 목적인 자, 순수하게 옴이 목적인 자 그리고… 공포의 미치광이와도 격투했다. 다만, 순수한 기량 다툼을 목적으로 한 테리로서 이같은 라이벌은 무엇보다 어렵다.

「그래도 일류이기 때문일까, 3주전 중국권법의 사용자쪽이 보다 좋았다」

다른 의미에서 이 말은 테리에게 정신적으로 충격을 주었다. 적에게 미치는 피해가 중국권법가보다 뒤진다는 것이다.

작은 기술로는 안된다. 적의 동작은 느리고, 나의 스피드에는 문제가 없다. 그것보다는 힘이다. 일격에 쓰러뜨릴 수 있을 정도의 위력있는 기를 갖추지 않으면 이제부터 벌어지는 격투에선 위험에 처할지 모른다. 하나의 적을 쓰러뜨린 후라도 체력회복에 할애할 여우가 있다고는 할 수 없는 것이다. 이리하여 테리의 미샬아트와 훤화살법을 가미한 박력넘치는 권법이 연마되고 있었다.

번내클, 라이징크, 태클, 크랙숏… 주로 펀치 기술을 이용한 이들 필살기도 일격으로 절대적인 해를 줄 수 있는 것을 생각하고 있던 과정중에 만들어진 것이다. 이들 기를 자유자재로 사용할 수 있게 된 후에야 테리는 스트리트 화이터에서 지지 않게 되었다. 그리고 다시…

테리는 눈을 떴다. 그 육체에서는 근육이 빛나고 있었다. 이 전투에서 기스를 쓰러 뜨리리라. 그리고…, 10년전에 헤어진 앤디의 웃는 얼굴이 있었다. 그도 반드시 이 대회에 참가할 것이다. 둘의 목적이 같다면 언젠가는 사우스타운의 어디선가 만나게 될 것이다. 테리의 눈이 순간 빛을 발했다.

필살기!!

번내클

캐릭터가 오른쪽을 향하고 있을 때를 전제로 하여, 하는 방법은 +버튼의 ↓, ↙, +Y. 보다 다양하게 될 것이다. 이하 설명은 모두 이 조건하에서 할 수 있는 방법이다.

크랙 숏

+버튼의 → ↘ 에서 ← ↑ 으로 반회전시켜 B버튼. 오른쪽으로 경사진 윗부분으로 회전하면서 힐킥을 적에게 가한다. 적과의 간격이 중요한 요소가 된다.

라이징 태클

그 자리에서 앞으로 회전하며, 그 기세를 모아 우회전을 하며 상승, 적의 머리부분에 킥을 가한다. 조작법은 하, Y, 상 끝으로 누르는 버튼이 +버튼이므로 약간 숙련이 필요하다.

파워 웨이브

그 자리에서 기를 모아 지면에 주먹을 두들겨 붉은 불꽃을 일으키게 하여 지면에 있는 적을 불태우는 기술 ↓, →↘, →와 Y, 당연히 강력한데, 점프로 바뀔 때면 고통스럽다.

전
캐릭터
공개

앤디 보가드

보가드 형제 중 아우이다.
작은 체구를 100% 활용한다.
아시아 골법이 그를 바꾸었다!!

사사 제후가 사라지기 전까지 테리와 함께 격투법을 배운 앤디는 그 당시부터 자신의 한계를 느끼고 있었다.
체구가 작은 탓으로 어쩔 수가 없었다. 근육만 견고하게 한다는 것 외에는 이미 한계가 있었다.

8년전의 앤디는 좌절하고 있었다. 이전부터 고심하고 있던 체격의 왜소함이 각국에서 스트리트 화이터를 계속하는 동안에 더욱 심각하게 현실로 다가왔기 때문이다. 세계 각국을 여행하는 이 무사수행도 자신의 몸에 맞는 전법을 찾는 것이 중요한 목적 중의 하나로 꼽혀 있었다. 제후의 기술을 단순히 계승하는 것만으로는 몸집이 큰 테리 쪽이 보다 걸맞는 다는 것은 자명한 이치처럼 생각할 수 있었다.

헤어진지 2년의 세월이 흐르고 있다. 테리가 제후의 전법을 그대로 사용하고 싸울리는 없다. 그 나름대로 독자의 기를 가미하여 연마하고 있음에 틀림없다.

빨리 자신의 전법을 만들지 않으면...

남미, 유럽, 아프리카, 그리나 아직 원하는 격투법은 발견하지 못한다. 아시아 각지를 돌고 드디어 극동지역, 일본에 당도했다. 여기서 안되면 오세아니아, 그것도 안되면 길을 바꿔 처음부터 재발견할 생각이었다.

그러나 일본의 풀깊은 산중에서 앤디는 스승이라 부를 수 있는 인물을 만난 것이다. 많은 것을 얘기하지 않는 이 스승도 또한 앤디처럼 목적을 갖고 있는 것 같았다.

나에게서 습득한 권법은 골법(骨法)이라 한다. 간단히 설명하면 인간 몸에 있는 급소와 같은 곳에 기를 집어넣는 공격을 반복해 내는 것이다. 함부로 손을 써서는 안되고 효과가 있는 곳에 확실히 집어넣어 간다. 이 권법을 올바로 배운 앤디는 미국으로 돌아갔다.

그 묘기는 천하일품. 특히 신영권의 연속공격은 어떤 상대라도 빛이 창백해지는 공포의 기술이다.

그 모습에서도 어딘가 아시아의 영향을 느끼게 한다. 옷에 두른 허리띠, 가죽을 두른 신발.

필살기!!

신영권

가장 다용하는 필살기. 왼쪽 아래에서 일정 시간 힘을 비축해 두었다가 오른쪽과 y로. 어느 적에게나 통용된다. 웅크린 상태에서 재빨리 일어서며 오른쪽으로 이동하면서 팔을 계속 뻗는다. 연속도 가능하다.

공파단

왼쪽 아래에서 일정기간 힘을 모았다가 ↑ 위와 B로. 뒤로 백회전, 웅크리고 들어가며 힘을 모아두었다가 단번에 몸을 펴며 점프한다. 이 기술은 적과의 간격을 생각치 않으면 공중에 붕뜨게 된다.

승룡단

버튼을 아래에서 오른쪽으로, 오른쪽 위로 돌려 Y. 그 지점에서 굽혀진 팔을 아래에서 위로 크게 휘둘러 올리고, 회전하면서 점프한다. 이것도 또한 적과의 간격이 문제가 된다.

비실권

아래에서 오른쪽으로 90도 빙돌려 Y. 기를 모아 손을 펴는 동시에 기를 방출한다. 공격력은 절대적이나 그만큼 위험도 크다. 방출한 직후에 큰 스키를 할 수 있다.

히가시죠(東丈)

전 캐릭터 공개

무패를 기록한 전설적 주타이 선수. 세계 최강을 지향하여 드디어 사우스 타운으로 길을 떠난다.

동의 대퇴부라 일컬어지는 강력한 발차기로 유효하게 사용, 태국 내에서는 무패를 자랑했다. 순수하게 강함만을 추구하는 그의 목표는 승리이다.
그 제3자적인 눈짓은 키스 타도에 불타고 있는 보가드 형제보다도 서늘하다.

그가 무타이를 시작한 것은 어린시절 가까운 곳에 살고 있던 태국인으로부터 배운 것이 계기이다. 배우는 도중에 일본에서 말하는 「태국식 복싱」과 「무타이」와의 미묘한, 근본 차이가 무엇인지 궁금해지기 시작했다. 그는 그것을 명확히 밝히기 위하여 태국으로 건너 갔다.

그러나 그는 계속 승리했다. 일본에서의 가르침이 좋았는지, 그 자신의 재능 탓인지, 아니면 그 양쪽 덕분인지. 어쨌든 그는 계속 승리했다. 시합을 거듭하는 동안에 여러 기술도 익히고 있었다. 승부에 얽힌 덕사이드, 적 공격의 타이밍을 간파하는 핵심 등을. 그리고 죠의 불안은 승리할 때마다 커져갔다. 자신의 능력이 어느 정도인지 알 수 없었던 것이다.

이 사치스런 고민을 계속하는 죠에게 언제부터인가 신경이 쓰이는 소문이 나돌았다…

「미국의 사우스 타운이라는곳에서는 해마다 한번씩 세계속의 무투가들이 모여 최강의 왕자를 가른다는 것」

날마다 이 소문이 죠의 가슴속에 크게 자리잡게 되어갔다. 그리고서 수년간, 태국에서 그는 보다 실력을 쌓고 도미하기 위해 돈을 모았다. 그리고 드디어 출발 아침이 왔다. 단련한 무타이 기술이 다른 종류의 격투와 어디까지 통용될 수 있을까. 그는 기대하고 가슴이 부풀었다. 이 강철의 대퇴가 어디까지 미지의 라이벌들에게 타격을 입힐 수 있는 걸까. 상대는 어떤 공격을 걸어올까. 그것은 사우스타운에 가지 않으면 알 수 없는 것이고, 그곳에 가면 뭔가 새로운 세계가 펼쳐질 것임에 틀림없었다….

킥을 위주로 하는 공격에 자신있는 죠. 슬라이딩 킥으로부터의 머리던지기나 타이거 킥으로의 연속공격은 거의 당해낼 상대가 없을 정도의 기술.

필살기!!

슬래쉬 킥

왼쪽 아래에서 일정시간 있다가 오른쪽 ↑와 B로. 웅크리며 파고든 뒤 백 스핀을 걸면서 점프킥을 한다. 위력은 크지만 웅크리는 방어자세로 간단히 교체되는 적도 있다.

타이거 킥

↓.에서 →, ↗ ↓까지의 약 반회전을 꾹 누르고 B. 이른바 진공으로 몰아넣는 이것은 절대적인 위력이 있다. 상당히 유효한 기술.

폭렬권

하는 방법은 간단하다, Y의 연타로 그만이다. 펀치의 연속으로 적을 고생시키고, 최후에서 어퍼로 적을 날리며 큰 해를 준다. 적과의 간격이 문제로 적당한 패를 정하는 것이 어려움.

허리케인 어퍼

←에서 ↓, →으로 반회전 시키고 Y. 용권생의 기를 횡으로 일직선이 되게 날린다. 이것도 간격을 맞추는 것이 어려운데, 덤벼드는 적에 대해 카운터로서 사용하면 효과가 크다.

전 캐릭터 공개

덕킹(Duck King)

마샬아트를 사용하는 거리 댄서인 격투가

제 1에리어의 대전자는 이 덕킹. 타고난, 뛰어난 리듬감. 가만히 있지 못하는 성격에서 철이 들면서 댄스를 시작했다고 한다. 현재 25세, 지금의 그에게 댄스 테크닉으로 겨룰자는 누구 한 사람도 없다. 그리고 그는 마샬아트의 사용자이기도 하다. 몸을 움직이지 않고는 가만히 있지못한다는 그도 격투할 때만은 그 동작을 멈추고 상대의 동작을 예리하게 관찰하는 자세로 들어간다. 잘 연마된 리듬과 타이밍, 천성적인 동작의 재빠름과 경쾌함으로 상대에게 맞는 정확한 공격을 걸어온다. 기의 하나하나에 높은 스피드와 끊김이 있고, 그 동작에는 불필요함이나 틈도 없다. 짧막한 공격을 계속 가하며 상대를 궁지에 몰아넣는 격투방식을 취하는 한편, 마샬아트의 대기(大技).를 자랑하는 기를 지니고 있다. 상대와의 거리에 구애받지 않는, 그의 성격과도 닮은 자유로운 격투방식을 쓴다. 그러한 그는 테리 하나를 라이벌로서 뒤쫓고 모든 격투기 대회에 출전해서는 우승한다. 그러나 어떤 대회에 아무리 우승해도 그에게는 테리에게 이기는 것 이외에는 아무 가치도 없다는 것이었다.

이번 회의 킹 오브 화이터즈의 참가도 당연 테리에게 이기는 것을 목표로 삼고 있다.

경쾌한 몸 동작과 재빠른 스피드로 플레이어를 괴롭힌다. 적의 동작을 잘 보고 싸운다!

필살기!!

파일 드라이버

상대를 안아서 단번에 뒤로 내던진다. 부딪쳤을 때와 던져지며 마운드했을 때 2번 해를 받는다.

헤드 스피드 어텍

그 자리에 멈춰선 상태에서 수직으로 점프하며 뒤로 회전함과 동시에 공격을 반복해 낸다. 보기에는 소박하나 공격력은 절대적. 주의를 요한다.

리차드 마이어(Richard Myer)

출생지, 성장내력 불명 수수께끼의 카포엘라 사용

세계에 카포엘라를 널리 알리고자 동료를 모아 여행을 시작했다. 원래 방랑벽이 있는 그는 어디랄 것도 없이 이쪽 저쪽으로 여행을 나서서는 그 땅의 강호라 불려지는 격투가를 상대로 연마해 온 카포엘라로 도전하고 있었다. 그리고 지금, 동료를 이끌고 그는 이 사우스타운에 있다. 사우스 타운에는 많은 격투가가 있음을 안 그는 마을에 작은 주점을 만들어 방문하는 격투가와 겨뤄 손님에게 즐거움을 주고 있었다. 그런 주점은 어느 사이에 많은 격투가로 들끓게 되었고, 카포엘라의 음악을 타고 리드미컬하게 상대를 쓰러뜨리는 모습에 그는 「거꾸로 서는 사나이」라 불려지게 되었다.

리차드 마이어, 30세. 그의 성장, 신상에 대해 아는 사람은 일체없다. 카포엘라의 달인. 그는 카포엘라가 아직 널리 이 세계에 전해져 있지 않음을 알고

강인한 육체와 정신을 필요로 하는 최강의 격투기, 카포엘라. 그 격투의 중심인 발차기는 복잡다양하고 타 격투기에서는 볼 수 없는 독특한 동작이다. 신속함을 살린, 장거리 공격에 자신할 수 있는 격투법이다.

무술 연습이라고 소홀히 함을 발각되지 않게 하기 위해 아무리 괴로운 단련도, 웃는 얼굴로 카포엘라 독특의 댄스를 즐기고 있는 자유를 누려온 그로서는 다소의 노고나 육체적 고통은 아무것도 아니다. 상당히 다루기 어려운 강점이 될 것이다.

근육이 울퉁불퉁, 큰 체격의 30세 남자. 많은 격투에서 이겨온 베테랑 격투가.

필살기!!

공중 돌려차기

천정에 걸려 있는 철 파이프를 붙잡거나 발을 크게 벌리고 회전 한다. 회전 스피드를 타고, 그 위력은 보통 킥을 훨씬 상회한다.

콘비네이션

경쾌한 점프로 간격을 잡아오며, 점프하면서 재빠른 공격을 가해온다. 타이밍을 잘 맞춰 빈틈을 발견했다면 확실히 공격하자.

마이켈 맥스

거리 격투에 목숨을 건 비운의 헤비급 챔피언

미국 헤비급 챔피언을 꿈꾸며 미국에서 오로지 복싱만을 계속해 왔다. 그 소질과 그 자신의 노력에 의해 그 꿈은 이루어지려던 참이었다. 타이틀 매치를 목전에 둔 그는 이상하게도 거리에 흔히 있는 거리격투에 휘말리게 되었다. 프로복서인 그는 전혀 본 실력을 발휘하지 않고 있었는데, 어느 사이엔가 격투는 열세에 몰리고 있었다. 신변의 위험을 느낀 그는 어서 그 자리를 떠나려 했으나 몸은 먼저 위험을 감지하고, 정신을 차렸을 때에는 상대를 완전히 때려 눕힌 후였다. 상대는 아마추어, 힘의 조절을 잃은 그의 펀치는 상대를 하늘 높이까지 치켜 올려, 그 몸이 땅에 떨어졌을 때에는 상대는 즉사 상태였다.

과연 원래 복서는 파워가 다르다. 강타 돌격에 견디어 낼 수 있을까?

그 순간 그의 꿈은 영원히 이룰 수 없는 것이 되었고, 지위도 명예도 그때까지 해온 헤아릴 수 없는 노력도 모두 수포로 돌아가 버렸던 것이다.

그는 그사건 이래 사람들 앞에 모습을 보이는 적이 없고, 거리의 격투가로서 그늘에 감춰진 세계에 살아가는 사내가 되었다. 「소권 복싱은 규칙을 준수하는 스포츠. 생명을 바치는 사나이의 격투는 아니다」. 어느 사이에 그렇게 생각하게 된 그는 진정한 격투를 구하는 사나이로서 격투제왕전에 임하기로 결의했던 것이다.

필살기!!

톨네이트 어퍼

놀라운 스피드의 어퍼를 퍼부으면 그 뒤를 바람이 용권이 되어 상대를 덮친다. 무서운 필살기이다.

러슈(rush)

원래 복서였던 만큼 공격이 잇따른다. 펀치의 연타속도는 멋지다. 이 돌격을 전부 받으면 치명적이다.

텅푸르(Tung Fu Rue)

노인이라고 바보취급 말라. 제후의 스승인 것이다.

당호하(糖호하), 56세. 이것은 본명이 아니고, 그는 본명을 누구에게도 밝히고 있지 않은 듯하다. 텅푸르라는 것은 그가 애호하는 것 '차달걀'이라 일컬어지는 삶은 달걀의 일종인 것이다. 그리고 그는 테리와 앤디를 키운 부친인 제후 보가드의 은사이기도 한 것이다. 그는 이 젊은 제후에게 자신이 지니고 있는 기의 일체를 가르쳐 주었다. 단, 그 자신도 사용하기를 두려워한 기가 하나 있었다. 그 기는 상대를 죽음으로 몰아가고, 기를 사용하는 자신에게도 위험을 줄 우려가 있는 것이다. 그는 최후까지 이 기를 사용하지 못하고, 최후를 보냈다.

그 이후 그는 은거하며 남은 인생을 남모르게 조용히 지내고 있었다. 그러나 어느날 그는 제후가 암살되었다는 소문을 듣는다. 단신으로 사우스 타운에 온 그는 제후 암살의 수모자를 샅샅이 알아내고, 그 복수를 맹세하며 다시 일어섰다.

필살기!!

선풍각

양손을 수평으로 펴고 점프하여 회전한 뒤, 몸의 좌우에서 「기」를 날린다. 이 「기」는 모든 사물을 분해할 정도의 파괴력이 있다.

변신

어느정도 해를 받으면 기를 증폭시켜 몸의 형태를 바꾼다. 그 사이에 주인공을 붙잡아 지면으로 내동댕이 치는 투기를 사용할 수 있게된다.

태극권을 발휘한 하는 텅푸르의 동작은 흐르는 듯하면서도 격렬하다.

변신했다면 주의를 요한다. 투기(投技)만은 피할 수 있는 것이다.

전
캐릭터
공개

화쟈이

광적인 살인병기
무타이의 왕자

무타이 세계에서 그 이름을 떨치며 일약 주인공이 된 그가 일본에서 온 도전자, 천재 격투가 히가시 죠에게 권자를 빼앗겨 버렸다. 그뒤 무타이의 의지와 그의 자존심을 걸고 히가시 타도를 결의, 밤낮으로 맹훈련을 해왔다. 노력의 성과로 그는 놀라운 파괴력을 지니는「드래곤 킥」을 만들어 내고, 히가시에게 이길 것이라 확신하지만, 그 자신은 격투가로서의 자세를 잃고 부패되어 버렸다. 무적의 세기를 자랑하는 드래곤 킥이지만, 시와 장소에 따라서는 상대의 생명을 빼앗을 수도 있다. 그곳을 알고 있으면서도 드래곤킥을 사용하고 있었다. 그리고 히가니와의 재시합을 직전에 두고 그는 미친듯이 드래곤킥만을 사용하기 시작, 대회의 참가자 대부분이 그의 희생물이 되고 있었다. 그 대회에서 그는 숙적 히가사와의 격투를 목전에 두고 실격을 당하고 만다. 그 처분으로서 모국에서 영원히 추방되었다. 격투가로서의 본심을 잃고 미친 살인마가 된 그에게 동정하는 자가 있을리 없었다.

고독해진 그는 술에 빠져 거리 격투를 계속하며, 이거리 저거리 방황하고 있었다. 그러던 어느 때, 키스 하워드와 만나게 되고, 드래곤 킥을 팔았던 것인데, 인간으로서의 최후의 양심마저도 버렸던 것이다. 히가시 타도의 집념만을 남기고...

드래곤 킥은 강력. 원근에 관계없이 유효한 필살기를 쓸 수 있으므로 고전한다.

필살기!!

드래곤 킥

킥이 예리하며 기를 극도한으로 살린 킥. 상대에게 초고속으로 접근하여 날면서 무릎차기로 쓰러뜨린다.

머리던지기

상대 팔을 잡고 어깨에서 목에 걸쳐 멀리 내던지는 기. 접근전에서 자주 사용되므로 주의하자.

라이텐

힘이 곧 정의
무도(無道)의 거인 레슬러

현역 프로 레슬러이나 요즘 정식적인 시합에는 거의 출장하지 않는다. 그것은 그가 지금 프로 레슬러인데, 그 이유가 있기도 하다. 그는 젊어서 프로 레슬링계에 데뷔하여 정통파 레슬러로서 친구와 함께 오로지 격투에만 전념하고 있었다. 그러나 세월은 흐르고 옛 친구와 태그를 조성했는데, 그 친구는 타락한 행위를 당연한 것처럼 생각하고 있었다. 친구의 배반과 현실에 충격을 받고 순수한 그의 마음은 흐트러져 그만 스스로 프로레슬링을 버릴 결심을 했다. 그 이후 직업을 잃고 불안정한 생활을 하고 있던 그가 주림의 호위꾼으로 있을 때, 키스 하워드가 접근을 해왔다.

그것은 키스의 부하 레슬러로서 프로레슬링 계에 컴백하라는 내용이었다. 역시 프로레슬링을 완전 버리지 못한 미련이 어딘가에 있었던 그는 키스와 계약했다. 그러나 컴백한 레슬러는 이전의 그가 아니고 극악무도한 무법 레슬러였다. 옛날 자신을 배반한 친구에 대한 집념은 강하여, 컴백후의 대전 시합에서는 눈뜨고 볼 수 없으리만치 잔혹한 시합을 했다. 이미 레슬러로서의 자세는 찾아볼 수 [illegible] 것이다. 링 위에서 만으로 [illegible] 족치 못한 그는 드디어 무대를 뒤로하고 거리격투로 그 무대를 옮겨갔다. 이번회의 격투제왕전에도 키스의 권유로 참가하게 되었다.

거구의 몸이 다가오는, 공포의 극악레슬러. 이놈에게 밟히면 꼼짝없이 당한다.

필살기!!

프론트 스프랙스

비교적 기본적인 프로레슬러의 펀치는 기술. 착지와 바운드로 2번 해를 받게 되는데, 받으면 고통스러운 기이다.

독극물 뿜기

플레이어를 만나면 독극물을 뿜어온다. 이 독은 번개가 아니면 견디어낼 수 없을 정도로 독하다.

전
캐릭터
공개

빌리 칸

기스의 오른팔
천재 봉술사

걷는 흉기-봉을 손에 쥐고 있을때 이렇게 불리우는 그는 기스워드의 오른팔이다. 그는 원래 기스가 소유한 철강소에서 일하는 공원이었다. 7세때부터 봉을 쥐고 봉술을 몸에 익히면서 어떤 격투가조차도 그에게 이길 수 없었다고 한다. 그러나 그 손에서 봉을 빼앗으면 그 경이적으로 강한 봉술사는 거짓말처럼 약소 격투가로 변해버린다. 그는 봉술의 천재이다. 봉술만이 그의 강함을 지탱해주고 있는 것이다.

그러한 그가 기스와 만난 것은 늘 그가 일하는 철강소에서 였다. 일하던 중 동료와 사소한 시비로 시작된 싸움이 커져, 그는 쇠파이프를 사용, 상대뿐만 아니라 공장까지 엉망으로 만들어 버렸던 것이다. 이것을 본 기스는 이 무대포한 사나이에게 벌을 주기는 커녕 기뻐하며 자신의 처소로 불러들였다. 거기서 기스는 그의 소망을 모두 들어주는 대신 최강의 봉술을 습득하여 자신의 수하가 되어줄 것을 부탁했다. 봉술을 익힌 그는 드디어 그 스승에게까지 손을 미쳐, 그날부터는 무수의 살인을 계속했다. 목적없이 맞서오는 사람을 단지 죽일 뿐이었다. 그리고 때는 지나 지금 기스의 오른팔로서 많은 사람들로부터 공포의 대상이 되었다. 전회 대회의 우승자이다.

필살기!!

선풍곤

갖고 있는 곤봉을 플레이어가 보이면 던져댄다. 회전하며 날아오는 곤봉은 높은 공격력을 지니고 있다.

파고 듦

곤봉은 당연히 공격범위가 길므로 조금 멀다고 생각되어도 일단 파고들면 공격을 받는다. 주의하라!

그의 테크닉은 봉술. 자유자래로 봉을 사용하는 천재 봉술사. 봉이 없으면 단지 평범한 사람.

기스 하워드

암흑가에서는 거리의 지배자
깨끗한 플레이의 격투가

이 대회의 주최자. 그는 미국 마샬아트 챔피언이기도 하다. 그 강인함과 깨끗한 격투를 다지는 멋진 플레이는 많은 격투가에게 존경받을 정도이다. 그러나 그를 한 번 화나게 하면 이성의 벽은 무너지고, 증오에 차서 성격까지도 변한다. 그 미친듯한 잔인한 격투모습은 차마 입에 담기조차 무섭다고 전해지고 있다. 그런 그의 모습에서 사람들은 그를 「피에 굶주린 늑대」라고 표현하며 두려워한다.

사우스 타운의 가난한 집에서 태어난 그는 어릴 때부터 자신의 몸만을 믿고 살면서 세상에 눈뜨면서는 거리격투에 몸을 던지고 있었다. 거기서 만난 일본 격투가의 강인함에 매료되어 제자로 받아줄 것을 요청했다. 그 격투가에게서 모든 것을 계승받은 기스는 떠나가는 스승에게 악수를 청했다. 기스의 세계는 그 스승을 넘어 결과적으로 기스는 자신의 막강함에 놀랠 뿐이었다. 그리고 거리로 돌아온 기스는 그 힘을 사용하여 커넥션을 만들고, 드디어는 거리를 자신의 손에 넣었던 것이다. 그는 자신에게 반항하는 자를 차례로 죽이고, 자신의 힘을 보다 확실히 다지고 있었다. 그리고 거리 격투를 장악하기 위해 제후 보가드를 암살했던 것이다.

이런 자세는 일본인 격투가의 영향
이런 흘러가는듯한 움직임은 일본 고래의 무술 패턴이다.

필살기!!

파살기

일본인 격투가로부터 이어 받은 기술로 유도에 있는 기술이다

열풍권

단지 서있는 것 같지만 그 장소에서 손을 휘두르면 기의 힘이 상대방으로 향한다

전8개의 스테이

맨처음 선택할 수 있는 것은 전반 4스테이지다!!

전투무대가 되는 배경에도 8개의 변칙이 있다. 물론 그것은 각기 1인 플레이때 대전 상대의 홈그라운드이다. 밝은 공원이나 유원지에서 폭력이 지배하는 슬럼가까지, 극단적이리만치의 개성을 나타내고 있다. 네오지오용에서는 어느 스테이지가 어디에 있는 것인가 하는 배치까지 알 수 있는 거리 전체도가 표시되어 있는데, SFC에서도 이 맵을 볼 수 있을지는 아직 모른다.

우선은 화면사진만을 보고 각 스테이지의 분위기를 즐겨 보도록 하자. 전 스테이지를 비교해 보면 알 수 있듯이, 어느 스테이지나 밝다는 것. 슬램가마저도 이상하다거나 음산함을 느끼게하지 않는 것이다. 특히 일반인도 많이 모여드는 관광지에서의 거리격투 등, 필시 흥미진진할 것이다. 대전시에는 물론 좋아하는 스테이지를 배경으로 하여 선택할 수 있다. 그때의 기분으로 선택해보자.

5. 해피 파크

▲ 아름다운 분수를 중심으로 많은 노점상들이 늘어 서 있는 한적한 공원
이런 자세는 일본인 격투가의 영향.
이런 흘러가는 듯한 움직임은 일본 고대의 무술 패턴이다

1. 파오파오 카페

▲여기는 사우스타운 최대의 음식점. 기스가 경영하는 점포, 술은 좋으나 요리는 맛이 없다는 평판.

2. 웨스트 서브웨이

▲이 지구 최대의 슬럼가. 이상하게 밝은 분위기를 지닌 슬럼가이지만, 흉악한 범죄자도 수없이 흘러들어오고 있다. 뒤에는 기스의 음모가…?

4. 사운드 비치

3. 하워드 투기장

◀기스가 거리에 세운 투기장. 그러나 실질적인 권리는 기스하에 있고, 일설에는 그가 권속 살인범을 키우기 위한 훈련장으로서 사용하고 있다고도 한다.

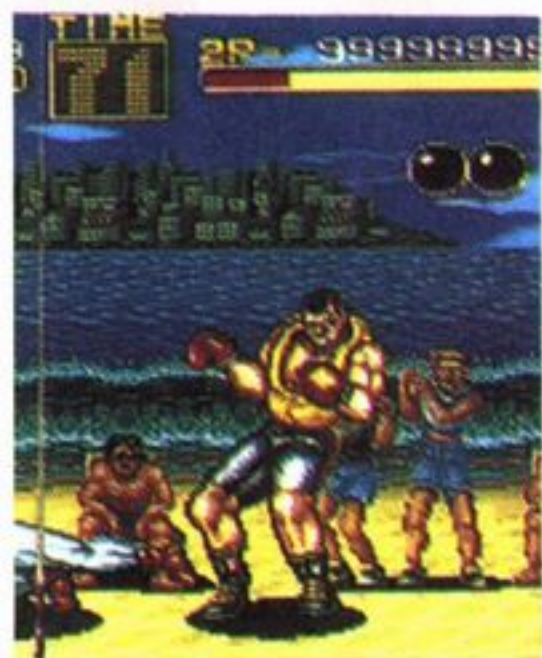
지 완전 제압!

▶큰 관광차가 심볼인 일대 유원지. 그러나 그 실체는 수상스런 패거리가 모여 들어서는 훤한 대낮에도 당당히 암거래를 하는 장소이다.

8. 기스의 관

▲수단을 가리지 않고 축적해온 부를 아낌없이 투입한 극악인 기스의 대호화 저택. 다양한 보안장치로 지켜지고 있고, 대부분 요새이다. 마지막 결전은 이 건물의 맨 꼭대기에서 펼쳐진다.

▶음식점이 밀집해 있는 화려한 장소.
연인들이 모이는 낭만적인 장소인데, 이런 곳에까지 기스의 수하들이 몇명씩 투입되고 있다.

7. 사우스 타운 빌리지

▲많은 젊은이들이 모여드는 리근트 해안. 그들이 갖고 다니는 라디오 카세트에서 흐르는 경쾌한 댄스 음악은 종일 끊이지 않는다.

숙적 기스를 쓰러뜨릴 때까지
계속되는 보가드 형제의 격투!!

餓狼伝說

새로운 결투

아차!

모든 야망을 담아 이루어진

킹.오브 화이터즈

핫!!

STORY SNK

ART 레오 애드버

폭—

앉을래?
집어주지
앗, 미안 미안

OK

받아줘
기념이다
좋아、

축하해 위대한 챔프!!

고마워
또만나

테리는…
뭘 하고 있을까?

어이…

헤헤헷
말이야
을 하고 있는데
지금 모금활동

꺼져

용감하군。
어라?
오! 들어!
마음에

주세요—!!
듬뿍 헌금해
최고지!
저런 놈을 터는것이

이이…
으아…

!!
테리—!!
헤이!
응
…!?
이것은

모자…
격투를 했을때 쓰던
분명 기스와의 마지막

않고서야…
모자를 날리지
싸워 이겼을때
테리 보가드가
어떤때라도。
뭐?
필요없지。
상대에겐
하지만

챔프!
그런거죠
승리란

돌아왔군요。
다시
이거리에
어서오세요。

편지를 받았거든。
문제가 일어났다는
웅, 다시 골치아픈

①
태워주기까지
돌려 준데다
이거, 모자를
미안한데
②
말아요。
신경쓰지
괜찮아요。

뭐~야!!
이 차는…?!
그럼…
아니거든!
이 차 내것이
왜냐하면,
①

그냥 탔을 뿐인데
키가 꽂혀있길래
~누구것일까?
어휴…
어쨌건 넌…
되어 버렸군。
공범자가
이런…

않았군。
이름을 묻지
미안, 아직

주네요~기뻐요
이름을 물어
이제야
난 메디아

기다려!
어이!

하고 있는거야?
언제나 이런일
서얼마~
모르겠군
왜 저러는지

예스 챔프!
돌아갑니다아~
장소로
그럼 아까 그

B,oooo~
로 돌아가줘。
자 아까 그 장소
OK 메디아。

하지 않는다。
도둑질은
스트리트 챔프는
있겠지…?
알고

잠깐
패거리야。
좀전의

없지!
그냥 보낼 순
헤헤헷…

?
했잖아!
기다리라고

어!?

입니다~
「아까 그 장소」
종점인
감사합니다~
승차해주셔서

또야?

아까전엔 고마웠다。
그 보답을 톡톡히 해주지…

해치워!
리파、호퍼!!

와-
와아-

당신들 이 사람이 누군지 알기나 해?
돌아가는 편이 좋을걸?
아아… 스트리트 챔프인 테리 보가드지
하지만… 네놈이 아무리 강하다고 해도, 이 많은 수를…
이 많은 상대에게 둘러싸여 이길수 있다고 생각하나?!

콰다-당!!
콰앙

부아앙
아직 정신 못차렸군-!!

좋다。테리— 그만해둬라。

호퍼를 풀어줘。

그렇지 않으면,
이 여자가 어떻게 되는지 정도는 알고 있겠지…?

네… 네놈들…

진 여신전생

슈퍼 컴보이	현지 발매일	92/10/30	장르	롤플레잉	화면 외국어 수준	일어 상
	제작자	아트라스	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	Ⓐ B C D E F

이 게임은 일본의 수도를 무대로 한 3차원 타입의 RPG게임으로 '1999년 세계 멸망설'을 소재로 한 게임이다. 99년에 세계는 멸망하고, 30년 후에 인류와 악마의 싸움(가이와교와 매시아교의 싸움)속에서 신과 악마에게 선택받은 주인공들의 이야기라고 할 수 있겠다.
「악마 합체」라는 독특한 게임진행으로 기존의 RPG게임과는 다른 재미를 느낄 수 있는데, 대화를 통한 게임진행이 주류를 이루는 것으로 볼 때 국내 유저들에겐 옥의 티라 할 수 있겠다. 하물튼 짧은 지면을 통해서라도 「진·여신전생」의 세계를 펼쳐보이도록 하겠다.

줄거리

일본 수도 도쿄, 대도시 한 가운데 엄마와 단 둘이서 살고 있는 소년이 있었다. 소년은 어느날 밤 기묘한 꿈을 꾸었다. 2차원의 세계, 미궁, 말하는 문, 십자가에 박혀 있는 소년, 악마에게 습격 당한 소년, 의문의 여자, 그리고 기괴한 의식 등...
이상한 꿈에서 깨어나보니, 집 근처의 공원에서 살인사건이 일어났다. 공원은 경찰에 의해 폐쇄되었고 다른 마을에도 갈 수 없게 되었다.
그때 컴퓨터 통신에 의해 불길한 메시지가 왔다. 그것은 악마를 자신의 동료로서 언제든지 소환할 수 있는 악마소환 프로그램에 대한 메시지였다.

주인공 설명

히로(주인공)
17살의 소년으로 어느날 컴퓨터 통신에서 악마소환 프로그램을 얻는다.

히로인
모험 도중에서 주인공의 파트너가 되는 소녀.

로우 히어로
주인공의 친구가 되는 인물. 정의감이 강한 사나이.

카오스 히어로
주인공 일행과 함께 모험을 떠나지만 그의 생각은 언제나 자주적이다.

시 작

①START(시작) CONTINUE(전에 진행하던 게임을 이어서 할 수 있다)

진 여신전생 타이틀

말하는 문

② 게임을 시작하면 꿈속에서 주인공은 말하는 문까지 자동적으로 가게 된다. 여기에서 문이 "너는 누구냐 이 문을 통과하려거든 너의 이름을 대라."라고 말한다. 이 곳에서 주인공의 이름을 짓게 된다.

능력화면

그 다음 "(이름), 너에게는 숨어있는 힘이있다."라고 문이 말한다.

여기서 주인공의 힘(능력)을 결정한다.

능력설정

LV : 전체적 능력, 경험치가 일정량 상승하면 올라간다.

HP : 생명력, 0이 되면 사망하고 L·V(레벨)이 상승하면 올라간다.

MP : 마력, 마법 사용에 의해 소모된다.

EXP : 경험치, 적을 쓰러뜨리면 상승LV(레벨)이 올라간다.

NEXT : 다음 LV(레벨)에 필요한 EXP(경험치)의 량

ST : 상태, 다음과 같다.(전투중, 적의 특수 공격에 의해)

DEAD, DYING : 사망상태.

STONE : 돌이 됐다.

PALYZ : 마비되어 HP도 소모한다.

FREEZE : 얼어 붙었다.

SLEEP : 자고있다.

BIND : 움직일 수 없다.

PANIC : 혼란상태.

HAPPY : 행복으로 넘쳐있어, 지시대로 움직이지 않는다.

CLOSE : 마법이 봉인되어 사용할 수 없다.

POISON : 독에 의해 HP소모

FLY : 파리(벌레)화 능력이 낮아진다.(이외에도 저주, 감전 등이 있다.)

장비하고 있는 도구

けん(칼) : 현재 사용하고 있는 칼.

ガン(총) : 현재 사용하고 있는 총.

たま(총알) : 총에 사용하고 있는 총탄.

ヘッド(투구) : 머리에 사용하고 있는 방구.

ボディ(몸, 갑옷) : 몸에 입고 있는 갑옷.

アーム(손, 장갑) : 사용하고 있는 장갑 등.

レッグ(다리, 신발) : 사용하고 있는 신발.

종합능력

ちから(힘) : 이것은 각각 칼과 총으로 나누어져 있다.

めいちゅう(명중률) : 힘과 같이 각 무기의 명중률을 나타내고 있다.

まもり(방어율) : 방어력의 수치.

かいひ(회피) : 적의 공격을 피하는 능력.

まほうりょく(마법 위력) : 공격 등 사용한 마법의 위력이 상승한다.

まほうこうか(마법 효과) : 상태 마법(공격 보조 마법)의 효과.

기본 능력

つよさ(강함) : 완력등 힘과 HP에 영향을 준다.

ちえ(지력) : 악마와 대화하는 지식 등.

まりょく(마력) : 마법의 효과나 방어하는 능력, MP 등에 영향을 준다.

たうりょく(체력) : HP와 방어력에 영향.

はやさ(순발력) : 회피능력 등 빠른 동작의 수치.

うん(운) : 전투 중 모든 것에 영향을 준다.

악마의 능력화면에서 …

종족 : 이름 옆에 있는 것은 그 악마의 종족을 나타낸 것이다.

CP : 같이 다닐 때에 소모하는 MAG(마그네타이트)의 양에 영향을 준다.

ALIGN : 적성(뒤에 설명)

평상시 상태에서...

평상시 화면에서는 버튼을 한 번 누르면 마법이 표시된다.

(주인공만은 아이템이 표시)

능력을 결정한 후

로우히어로

문 : "(이름)이제부터 너는 빛과 암흑의 유혹에 주의해야 할 것이다..."

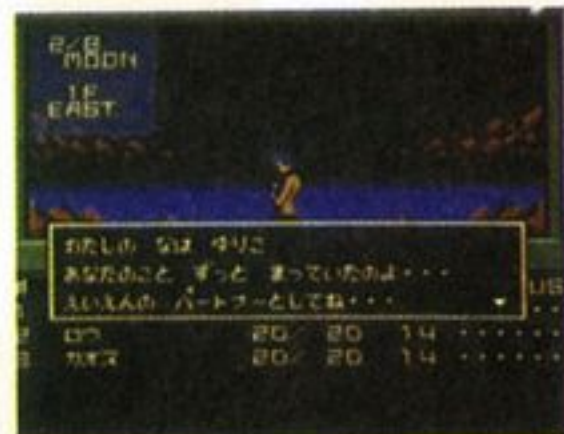
③ 주인공의 설정이 끝나 자동적으로 꿈속의 이야기가 진행된다.

④ 얼마 후 십자가에 박혀있는 소년을 발견, 옆에 있는 사람이 말한다.

"이 혼은 신에게 바칠 혼. 너가 이름을 부르면 깨어난다."

라고 말한다.<여기부터 이 소년(십자가에 박힌 소년)을 로우히어로(성한 영웅)이라고 부른다>

성격이 개성적인 카오스히어로

5. 악마에게 습격당한 소년이 있다. 악마는 "이 혼은 강력한 힘을 필요로 하는 혼. 너가 이름을 부르면 깨어난다."라고 말해 이름과 능력을 말해, 이름과 능력을 결정한다.〈여기부터 습격당한 소년을 카오스 히어로(증오의 영웅)이라고 부른다〉

의문의 소녀 유리코

3D 화면

그 곳에서 떠나 앞으로 계속가는데, 도중에 엄마가 잠을 깨워 버린다.

엄마 : "야! 아무리 쉬는 날이라도 늦잠은 않돼!"

6. 로우 히어로는 잃어버린 자신의 목적을 위해, 카오스 히어로는 이상한 꿈에서 빠져나가기 위해 주인공과 함께 가는데...

얼마 후 작은 연못을 찾는다. 이곳에서 어떤 여자가 목욕을 하고 있다가 주인공 이 온 것을 알아챈다.

주인공을 본 여자는 "너는 (이름)!! 나는 너를 기다리고 있었다. 영원한 파트너가 되기 위해..."라고 말한다. 그 여자의 이름은 유리코(ゆりこ)라고 하며 신비에 쌓인 여자다.

7. 깨어난 주인공은 컴퓨터에 통신 메시지가 와있는 것을 본다.

"이 NET를 영결하고 있는 모두에게...

현재 우리 인간은 심각한 위기에 처해있다. 전설의 악마들이 어둠에서 깨어난 것이다. 그들의 습격을 막기 위해서는 그들 악마의 힘을 이용해야 한다.

이 프로그램이 있으면 가능할 것이다. 용기있는 자는 받아줄 것을 빈다. 악마와 싸워서 인류를 구해내기 위해 「악마 소환 프로그램을 입수했다.」...통신 끝.

여기서의 행동은... コンピューター : (컴퓨터 사용)정보의 입수.

きろく : (기록, SAVE)데이타를 기록한다.

すいみんをとる : (잠을 자다)휴식을 취한다.

へやをでる : (방에서 나가다)엄마가 있는 곳으로.

자! 이제부터 진.여신전생의 시작이다!

전체 STORY(이야기) 공략전에 여신전생의 기본적인 지식(행동법)을 알아야 할 것이다. 그것은 다음과 같다.

앞의 능력설명에 이어서 기본적인 조작법이나 악마에 대한 설명을 한다.

3D화면 설명

달 : 이것은 시간을 나타내는 역할을 한다.

① **만월(Full Moon)** : 이 때에는 악마(적)와 대화를 나눌 수 없다.

② **신월(New Moon)** : 달이 보이지 않을 때는 맵퍼의 마법이나 지속적 아이템의 효과가 사라진다.

③ **시간을 나타낸다** : (예) "이곳은 앞으로 달이 두 번 돌 때 모두 완성될 것이다"

위치 : 주인공들의 위치로 지금의 층과 방향을 나타낸다.

돈 : 가지고 있는 돈. 처음엔 「¥」이지만 후기에는 「h」로 변한다.

MAG : 「마그네타이트」라고 하는 것으로 악마의 식량같은 것이다. 악마와 함께 다니면 점점 줄어들어 0이되면 악마의 HP가 감소한다.

이동중에 사용하는 4개의 커맨드

통상 커맨드

게임 진행의 기본이 되는 4가지의 커맨드를 소개한다.

이동중에 Ⓐ 버튼을 누르면 사용할 수 있다.

① **COMP** : 컴퓨터 사용시, 프로그램을 불러낸다.주인공만 사용 가능하다.

・ナカマを よびだす(악마를 부른다)

우리편 악마를 부른다. 그 대신에 돈이 필요하다(비용은 악마마다 다르다).

・ナカマを もどす(악마를 돌려보낸다)

우리편 악마가 밖에 있을 때 다시 컴퓨터로 돌려보낸다.

・ナカマを はずす(악마와 이별한다)

필요없어진 악마는 이 명령으로 헤어진다.

・いちがえをする(위치변경)

우리편의 위치(순서)의 변경

・オート マッピング(자동지도제작)

주인공이 통신에 의해 얻을 수 있다. 이것을 얻은 뒤에는 3D의 미로에서 자동적으로 지도를 그려준다. 단 자신이 지나갔던 부분만을 그려준다.

・'デビルアナライズ(악마분석)

이야기 도중에 얻을 수 있다. 과거에 싸운 적이 있는 적의 데이터를 모두 알 수 있다.(보스 제외)

② **MAGIC** : 동료나 동료의 마법 사용(주인공은 마법을 사용하지 못한다).

③ **ITEM** : 아이템을 사용하거나 무기나 방패를 장비한다.

・**つかう(사용)** : 아이템의 사용.

・**そうびする(장착하다)** : 무기, 방어구를 장착하다.

적성이 안맞는 무기는 장착할 수 없다.(자세한 것은 뒤에서)

・**すてる(버리다)** : 필요없는 아이템을 버린다.

④ **STATUS(상태)** : 주인공, 동료, 동료악마의 상태를 본다.

마법은 다음과 같다.

공격마법

마법명	MP	효과
아기(アギ)	3	불로 적 한마리 공격.
아기라오(アギラオ)	7	아기의 강화판.
마하라기(マハラギ)	5	불로 적 여러마리를 공격.
마하라기온(マハラギオン)	9	마하라기의 강화판.
부후(ブフ)	3	적 한 마리를 얼려 공격불능으로 만든다.
부라후(ブラーフ)	8	부후의 강화판.
마하부후(マハーブフ)	6	적 여러 마리를 얼려서 공격 불능으로 만든다.
마하부후라(マハブフーラ)	11	마하부후의 강화판.
지오(ジオ)	4	적 한 마리를 감전시켜 공격 불능으로 만든다.
지온가(ジオンガ)	9	지오의 강화판.
마하지오(マハジオ)	7	적 여러 마리를 감전시켜 공격 불능으로 만든다.
마하지온가(マハジオンガ)	12	마하지오의 강화판.
잔(ザン)	2	충격파로 적 한 마리 공격.
잔마(ザンマ)	5	잔의 강화판.
마하잔(マハザン)	4	충격파로 적 여러 마리 공격.
마하잔마(マハザンマ)	7	마하잔의 강화판.
햄머(ハンマ)	5	악성이 강한 악마를 공격, 큰 타격을 입힌다.
마햄머(マハンマ)	10	악성이 강한 여러마리 악마를 공격, 큰 타격을 입힌다
무드(ムド)	3	적 한 마리를 죽인다.
무드온(ムドオン)	9	적 여러마리를 죽인다.
텐타라프(テンタラフー)	14	공격과 함께 패닉(PANIC)상태를 만든다.
리므도라(リムドラ)	8	자신의 희생(?)으로 적에게 큰 타격을 입힌다.

공격보조마법

마법명	MP	효과
도르미나(ドルミナー)	3	적을 잠자게 한다.
시바후(シバフー)	3	적을 못움직이게 한다.
푸린파(プリンパ)	2	적을 혼란시킨다.
하비루마(ハビルマ)	2	적을 행복 상태로 만든다.
마린카린(マリンカリン)	6	적을 유혹시킨다.
마카자마(マカジャマ)	4	적의 마법을 봉인한다.
마카토란다(マカトランダ)	2	MP을 흡수한다.
타룬다(タルンダ)	4	적의 공격력을 저하.
라쿤다(ラクンダ)	4	적의 방어력을 저하.
스쿤다(スクンダ)	2	적의 명중도를 저하.

치료마법

마법명	MP	효과
티아(ティア)	2	한명의 HP회복 약.
티아라마(ティアラマ)	4	한명의 HP회복 중.
티아라한(ティアラハン)	8	한명의 HP회복 강.
매디아(メディア)	6	모두의 HP회복 약.
매디아라한(メディアラハン)	14	모두의 HP회복 강.
파토라(パトラ)	2	전투중 간단한 상태변화의 치료.
팬파토라(ペンパトラ)	4	전투중 간단한 상태변화의 치료.(모두)
포주무디(ポズムディ)	4	독의 치료.
파라라디(パララディ)	6	마비의 치료.
패토라디(ペトラディ)	10	석화의 치료.
리캄(リカーム)	12	죽음(DYING)의 치료.(HP1/8회복)
사마리캄(サマリカーム)	24	사망상태의 치료, HP 모두 회복. 실패할 때도 있다.
리캄도라(リカームドラ)	8	자신이 희생하여, 우리 모두 HP, MP 모두 회복.
마카토라(マカトラ)	10	자신의 MP 10을 다른 사람에게 준다.

방어마법

마법명	MP	효과
타루카자(タルカジャ)	4	공격력을 높임.
라쿠카자(ラクカジャ)	4	방어력을 높임.
스쿠카자(スクカギャ)	2	공격 명중률을 높임.
마카카자(マカカジャ)	4	마법 방어력을 높임.
태토라자(テトラジャ)	5	특수공격과 함정을 방어.
마카란(マカラーン)	6	마법을 방사한다.
태터라칸(テトラカーン)	5	공격을 방사한다.

특수마법

마법명	MP	효과
맥퍼(マッパー)	2	3D화면 근처의 지도를 보여준다.
토라애스토(トラエスト)	6	3D미로 탈출.
토라포트(トラポート)	6	3D미로에서 SAVE(저장)한 장소로 이동.
토라후리(トラフリ)	2	전투탈출.
애스토마(エストマ)	6	자신보다 LV이 낮은 적을 봉인한다.
사바토마(サバトマ)	8	악마를 소환한다.

시설에 대해서

회복(KAIHUKU) : 적성에 관계 없이 HP/MP, 상태, 사망, 저주를 유료로 회복시켜 준다.
또, 간단한 아이템도 구할 수 있다.
메시아(MESIA) : 적성이 L-AW(주인공)인 경우만 유료로 회복시켜 준다.
또, 신에 대한 아이템도 구할 수 있다.
가이아(¡GAIA!) : 적성이 CH-AOS(주인공)인 경우만 유료로 회복시켜 준다.
만약에 회복이 급할 경우에는 1000엔을 투자하면 들여보내 준다.
불교적 아이템도 구입할 수 있다.
자큐(JAKYOU) : 여기서는 악마들이 합체를 한다. 2인 합체 또는 3인합체가 가능하다.
바 또는 카페(CAFE) : 대부분의 중요한 정보를 얻을 수 있다. 구할 수 있는 술은 HP나 MP를 약간 회복할 수 있다.
나이브즈(KNIVES) : 칼을 매매할 수 있는 곳으로 게임 초기에만 존재한다.
웨폰(WEAPONS) : 총기류와 총탄을 매매한다. 초기에는 앤티큐(ANTIQUES)로 표시.
아모르(ARMORS) : 방어도구를 매매할 수 있다. 초기에는 서바이버(SURVIVAL)로 표시.
준커(JUNKS) : 각종 아이템을 매매할 수 있다. 초기에는 드러그(DRUGS)로 표시.
래그스(RAG'S) : 가지고 있는 보석을 특수 아이템이나 성령(우리편의 악마)으로 교환할 수 있으며, 특수 아이템은 게임진행에 많은 도움이 된다.
터미널(TERMINAL) : 여기는 SAVE(저장)와 순간이동이 가능하다. 순간 이동은 한번간 터미널로 이동이 가능하다.
(てんそうする→순간이동, きろく→SAVE, そとへでる→밖으로)

이동할 수 있는 시설

스테어(STAIR) : 上, 下 이동계단(위로 사는 계단 또는 아래로 가는 계단)
엘리베이터(ELEVATOR) : 승강기
엑시트(EXIT) : 출입구(밖으로 나가는문)

전투화면

악마를 만났을 때 2가지의 선택 방법이 있는데, 하나는 「전투」, 또하나는 「동료로 삼는다」이다. 선택은 악마에 따라 달라질 수도 있다.

이동중 적을 만났을 때는 전투화면으로 변한다.

적의 상태
전투 명령
대사

적투화면

적의 상태 : 이것은 악마의 수와 상태를 나타낸다.

적 한마리는 HP가 1/4 이하이므로 일격에 처치된다. 다른 한마리는 보통상태

정상
STONE
HAPPY
HP1/4 POISON
SLEEP
CLOSE
주문
FLY
사망

적의 상태

기본 전투명령 (전투커맨드)

① **파이트(FIGHT)** : 적과의 싸움을 시작할 때 사용, 이것을 입력하면 다음과 같은 명령(커맨드)이 나타난다.
1) 주인공의 공격명령(커맨드)
• **스워드(SWORD)** : 가지고 있는 칼(쌍철봉이나 타격무기)로 공격 .
• **건(GUN)** : 가지고 있는 총으로 공격.
• **콤프(COMP)** : 컴퓨터의 사용.
• **아이템(ITEM)** : 전투용 아이템을 사용한다.
• **디펜드(DEFEND)** : 방어한다. 방어하면 HP의 소모가 거의 없다.
2) 동료(카오스, 로우 히어로, 히로인)의 공격명령
• **스워드(SWORD)** : 주인공과 같음.
• **건(GUN)** : 가지고 있는 총으로 공격.
• **매직(MAGIC)** : 가지고 있는 마법을 사용할 수 있다.
• **아이템(ITEM)** : 전투용 아이템을 사용한다.
• **디펜드(DEFEND)** : 방어한다. 방어하면 HP의 소모가 거의 없다.
3) 동료 악마의 공격명령
• **어택(ATTACK)** : 보통의 타격 공격.
• **엑스트라(EXTRA)** : 악마만의 특수공격.(특수 공격이 2가지 이상일 때에는 자동으로 선택한다)
• **매직(MAGIC)** : 가지고 있는 마법을 사용할 수 있다.
• **리턴(RETURN)** : 컴퓨터로 돌아간다.
• **디펜드(DEFEND)** : 방어한다.
② **이스케이프(ESCAPE)**

: 도망. 그러나 적이 주인공보다 빠른 경우는 도망칠 수 없다.

③ **토크(TALK)** : 악마와 대화를 한다.(자세한 것은 뒤에서)

④ **오토(AUTO)** : 자동전투.

전에 지시한 무기 스워드(SWORD)나 건(GUN)또는 어택(ATTACK)이나 엑스트라(EXTRA)만으로 전투가 진행된다

무기·방패 그리고 아이템 설명

(초기에 구입이 가능한 것)
무기로는 크게 나누어 칼, 총, 탄알 등 3종류로 나눌 수 있는데, 총은 총탄과 세트로 있을 때 발휘될 수 있다는 점을 잊지말며, 방패는 균형을 잘 생각해서 사용할 필요가 있다.
※상점에서 A(어느 적성이나 사용), L(LAW), C(CHAOS)라는 표시이다.

무 기

① **칼**

アタツクナイフ (소형칼) : 남녀 구별없이 사용할 수 있다.

マチェット(보통칼) : 이것은 구입의 필요가 거의 없다. 돈을 모아서 더 좋은 것을 구입하도록 하자.

トンファ-(봉) : 이것이 있으면 연속공격이 가능하다.

スパイクロッド(목을 박은 봉): 대부분 깡패들이 사용하는 무기로 카오스 히어로가 가지고 있다.

② **총**

ニューナンフ(일본형 소총) : 일본 경찰이 사용하는 소총.(위력이 약하다)

バレシタF92(미국형 자동권총): 소총보다는 위력이 강하며, 초기에는 이것만으로도 충분하다.

MP5マシンガン(머신건) : 이 정도 위력의 총은 여자는 사용할 수 없다. 연속공격이 가능.

M16 ライフル (M-16) : 남자 전용으로 많은 사람이 알고 있을 것이다.

③ **총탄**

つうじょうだん(보통알) : 약한 총알이다.

ショットシェル(산탄) : 소형의 총알이지만 위력은 대단하다.

どくりだん(독탄) : 이것이 명중되면 적은 독에 걸린다.

しんけいだん(신경탄) : 이것이 명중되면 적은 마비상태로 된다. 공격을 해오지 못한다.

방어 도구

(방어도구는 특히 남녀간에 차이가 많으므로 구입할 때, 남녀를 잘 구분하도록 하자)

① **갑옷** : サバイアババスト(야영용 갑옷)

ケブラ-ベスト(방탄복)

ファイーヤーガード(화염방어복) : 불 공격에서 방어.

サンダ-ガ-ド(전기 방어복) : 전기 공격에서 방어.

② **투구** : ヘッドギア(권투용 투구)

フルハルム (오토바이 헬멧)

ブリッツヘルム(군용 투구)

メタルクラウン(철로 된 왕관) : 여자용

③ **장갑** : レザ-クラブ(보통장갑) : 장갑은 방어력 이외에도 공격력도 올라감

リベットナックル(깡패 장갑)

カイザーナッツクル(무기 장갑)カンドレット(금속 장갑) : 여자용

④ **신발** : レザ-ブ-ツ(보통 신발)

コンバットブ-ツ(전투용 신발)

ライダ-ブ-ツ(경기용 신발)

ジェツトブ-ツ(소형제트 신발)

아이템

(아이템중에는 악마와 거래를 할 때 사용되는 것도 있다)

① **돌**

ませき(마석) : HP를 25% 회복시켜준다.

② **보석**

ほうぎょく : (보옥)HP를 전체 회복시켜준다.

③ **약**

きずぐすり : (치료약) HP를 약간 회복시킨다.

ぎゅうおうたん : (우황탕) HP를 치료보다 많이 회복시켜준다.

マッスルドリンコ : (근육제) HP의 한계를 넘어서 회복시켜주지만, 너무 많이 사용하면 부작용이 있다.

ソ-マ : (회복수) HP, MP사망 외의 상태를 회복.

はんごんこう : (반혼향) 사망상태에서 회복.

④ **향**(이것은 아주 중요하다. 보물상자속에서 얻은 아이템 중 뒤에 こう(향)의 글씨가 있을 때 사용하자.(반혼향은 예외) 기본 능력치가 상승하기 때문이다)

つよさのこう(힘의 향) : 강함의 능력치를 하나 올려준다.

ちえのこう(지혜의 향) : 지력의 능력치를 하나 올려준다.

まりょくのこう(마력의 향) : 마력의 능력치를 하나 올려준다.

たいりょくのこう(체력의 향) : 체력의 능력치를 하나 올려준다.

はやさのこう(속도의 향) : 순발력의 능력치를 하나 올려준다.

うんのこう(운의 향) : 운의 능력치를 하나 올려준다.

⑤ **병기(일회용 공격무기)**

かえんびん(화염병) : 아기의 효과가 있다.

ハンドグレネ-ド(수류탄) : 잔의 효과가 있다.

スティンガ-(미사일) : 마하잔의 효과가 있다.

ドラゴンATM(강력미사일) : 마하잔마의 효과가 있다.

⑥ **비석(마법의 효과가 있다.)**

アギラオスト-ン(아기라오의 돌) : 각 마법의 효과가 있다.

マバラギスト-ン(마하라기의 돌) : 각 마법의 효과가 있다.

ジオンガスト-ン(지온가의 돌) : 각 마법의 효과가 있다.

マハジオスト-ン(마하지오의 돌) : 각 마법의 효과가 있다.

マハブブスト-ン(마하부후의 돌) : 각 마법의 효과가 있다.

⑦ **보석**(이것을 가지고 래그즈(RAG'S)에 가면 상품으로 교환해 준다.

ガ-ネット(가넷트)→マハジオスト-ン(마하지오의 돌) : 마법의 효과.

エメラルド(에메랄드)→コアシ-ルド(코아 실드) : 만월까지 함정을 피한다.

サファイア(사파이어)→パンタグラム(결계) : 적의 공격을 반사.

アメジスト(아메지스트)→ふうまのすず(봉마의 방울) : 그 지역의 적을 모두 봉인.

パ-ル(펄)→ソ-マ(소마) : HP, MP의 회복.

オパ-ル(오팔)→タリスマン(타리스만) : 저주 공격을 피한다.

アクアマリン(아쿠아마린)→エンゼルハア-(천사의 머리카락) : ?

ルビ-(루비)→わきみのつぼ(봉인의 항아리) : 적 한 마리를 봉인한다.
トパ-ズ(토파스)→アシュラのて(아수라의 손)
ダイヤモンド(다이아몬드)→はんごんこう(반혼향) : 사망자를 소생시킨다.
オニキス(오니키스)→マハラギスト-ン(마하라기의 돌) : 마법의 효과.
ダ-コイズ(다고이즈)→まほうびん(마법의 병) : MP회복.
또한 보석 3개와 성령(우리편)도 교환하는데, 이것은 다음과 같다.
아메지스트+오니키스+오팔=ア-シ-ズ(땅의 성령)
오팔+토퍼스+다고이즈=エアロス(바람의 성령)
아쿠아마린+펄+다고이즈=アクアンズ(물의 성령)
가넷트+아메지스트+펄=フレィミ-ズ(불의 성령)
에메랄드+어니키스+토파스=ノ-ム(땅의 성령「2」)
사파이어+오팔+다고이즈=シルフ(바람의 성령「2」)
아쿠아마린+에메랄드+펄=ウンディ-ネ(물의 성령「2」)
가넷트+다이아몬드+루비=サラマンダ-(불의 성령「2」)
⑧ 그 외의 특수 아이템(적성 아이템이 대부분이다).
せいすい(성수) : 적에게 햄머의 효과가 있다.
はまや(파마의 화살) : 매기드의 효과(이것은 히로인이 사용할 수 있는 최강의 마법이며, 설명서에도 나와있지 않다).
じごくだま(지옥의 옥주) : 마하라기온의 효과.
ひこうばり(비공바늘) : 적에게(한마리) 큰 타격을 준다.
パンタクラム(결계) : 적의 공격을 반사한다.
せがきまい(성한 쌀) : 자신보다 레벨이 낮은 적에게 햄머의 효과.
こどくざら(죽음의 접시) : 무드의 효과.
にょらいぞう(여래상) : 적성이 CHAOS(카오스)인 사람이 HP가 0이 되었을 때 다시 살아난다.
あみだじゅす(아미다 수옥) : 적성이 CHAOS인 사람이 적의 에너지드랭의 공격을 피할 수 있다.
ロザリオ(십자가) : LAW인 사람이 HP가 0이 되면 자동으로 반 회복한다.
アムレット(아무래) : 지금있는 미로의 함정을 피할 수 있다.
(그외에도 특수 아이템이 있지만 과연 효과는 알 수 없다.

악마종족 설명

악마의 종류	적성	족성	설명
マジン·(마신)	LAW	LIGHT	정의의 신들
メガミ(여신)	LAW	LIGHT	아름다움의 여신
テンマ(천마)	CHAOS	LIGHT	마신에 대항할 수 있는 악마
キシン(귀신)	CHAOS	LIGHT	싸움의 신
キジョ(귀녀)	CHAOS	NEUTRAL	잔인한 악녀
ジャシン(사신)	LAW	DARK	사악한 신
マオウ(마왕)	CHAOS	DARK	악의 마왕
ヤマ(야마)	CHAOS	NEUTRAL	밤의 악마
ヨウマ(요마)	NEUTRAL		요괴
ヨウセイ(요정)	NEUTRAL		마법을 특기로 하는 악마
テンシ(천사)	LAW	LIGHT	말그대로 천사
ダテンシ(타천사)	NEUTRAL		타락한 천사
セラフ(대천사)	LAW	LIGHT	최고급의 대천사
リュウジン(용신)	NEUTRAL	LIGHT	용의신
リュウオウ(용왕)	CHAOS	LIGHT	강력한 용의 왕
ジャリュウ(사룡)	CHAOS	DARK	사악한 용
レイチョウ(영조)	LAW	LIGHT	신비한 새로 신들이 변한것(악마)
ヨウチョウ(요조)	LAW	LIGHT	요괴의 새
キョウチョウ(광조)	LAW	DARK	불행을 주는 새
シンジュウ(산수)	LAW	LIGHT	신의 화신
セイジュウ(성수)	LAW	LIGHT	성한 수로 인간의 신뢰의 대상
マジュウ(마수)	NEUTRAL	LIGHT	마괴의 동물
ヨウジュウ(요수)	LAW	DARK	몬스터
トウキ(투귀)	CHAOS	LIGHT	전쟁을 좋아하는 귀신
ヨウキ(요귀)	NEUTRAL		외괴의 귀신
チレイ(지령)	NEUTRAL	DARK	대지의 보호자
シキ(사귀)	NEUTRAL	DARK	죽은 인간의 유령
ゲドウ(외도)	CHAOS	DARK	타락한 생명체
ジュウジン(수인)	NEUTRAL		대표로 늑대인간
メシアキョウト(메시아교도)	LAW	NEUTRAL	신과 구세주를 기다리는 자들
ガイアキョウト(가이아교도)	CHAOS	NEUTRAL	악마와 같이사는 것을 원하는 자들
マシン(기계)	LAW	DARK	기계
ジャキ(사귀)	LAW	DARK	사악한 귀신
ユウキ(유귀)	CHAOS	DARK	유령
アクリョウ(악령)	NEUTRAL	DARK	악령
セイレイ(성령)	NEUTRAL	LIGHT	이것은 악마 합체에 가장 중요한 요소이다.

※ 로우(LOW)는 신들의 편이다.
카오스(CHAOS)는 악마들의 편이다.
라이트(LIGHT)는 대화로 아군이 될 수 있다.
다크(DARK)합체로 아군이 된다.
뉴트랄(NEUTRAL)은 족성이 라이트일 때는 적성에 관계없이 대화로 아군이 된다.
족성이 뉴트랄일 때는 주인공과 같은 적성이면 대화로 아군이 될 수 있다.

악마 합체에 대해서

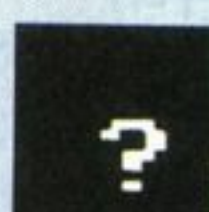
자크 유(JAK YOU)에 가게 되면 2마리 이상의 악마를 합체할 수 있다.
합체 기호가 이름 옆에 있으면 다음과 같은 합체에 도움이 된다.

보통의 합체
법칙에 의한 합체를 한다.

성령출현
성령이 나온다. 성령은 합체에 도움이 된다.

1단계업 :
같은 종족에서 한단계 높은 것이 나온다.

2단계업 : 같은 종족에서 두단계 높은 것이 나온다.

1단계다운 :
약해진다.

악마의 부정 :
무엇이 나올지 모른다.

합체불가 :
합체가 불가능하다.

다크(DARK) 출현 : 족성이 다크(DARK)인 것이 출현한다.

합체에서는 악마를 선택하면 결과가 나온다. 여기서 주인이 "합체하느냐?"라고 물으면 はい(예), いいえ(아니오)가 나온다.
예를들어 선택했는데 악마가 주인공보다 레벨이 높으면 합체가 불가능하고, 적성이 틀릴 경우에는 "적성이 다른데, 다른 것으로 합체하느냐?"라고 다시한번 물어온다. 보통의 경우에는 그냥 합체한다.

악마 합체의 예

	獣人 ワードック LV5	妖精 ピクシー LV2	妖精 ゴブリン LV6	地霊 ブラウニー LV2	堕天使 アンドラス LV8	地霊 ノッカー LV4	地霊 コボルト LV6
獣人 ワードック LV5			妖鬼 アズミ LV10		妖獣 ヌエ LV15		妖精 ジャックフロスト LV8
妖精 ピクシー LV2	妖鬼 アズミ LV10			妖鬼 アズミ LV10		妖鬼 アズミ LV10	
妖精 ゴブリン LV6		精霊 エアロス LV11			天使 エンジェル LV14		妖鬼 アズミ LV10
地霊 ブラウニー LV2	妖精 ゴブリン LV6		妖鬼 アズミ LV10			精霊 アーシーズ LV8	
堕天使 アンドラス LV8		天使 エンジェル LV14		邪鬼 ドンコウ LV8			邪鬼 オーク LV11
地霊 ノッカー LV4	妖精 ゴブリン LV6		妖鬼 アズミ LV10		邪鬼 ドンコウ LV8		
地霊 コボルト LV6		妖鬼 アズミ LV10		精霊 アーシーズ LV8		精霊 アーシーズ LV8	

〈악마 합체 조감도〉

먼저 합체 종류를 선택한다. 2신 합체일 경우에는 2체의 악마를, 3신 합체일 경우는 3체의 악마를 고르면 된다.

탄생될 악마의 상태. 보다 더 강력한 악마가 탄생된다.

합체 시작

합체 끝

로우와 카오스의 미묘한 관계

게임 중에 이벤트로 여러번 등장하는 의문의 선택 상황 중 어느 쪽을 선택해야할지 고민이지만, 올바른 행동이라면 로우가 되고, 그렇지 못한 행동이라면 카오스가 된다.
그러므로 선택에 의해 스토리가 바뀌어진다.
이번의 공략은 로우가 중심이 되어 있으므로 참고할 것.

LAW를 선택하면 교회로 갈 수 있다.

CHAOS를 선택하면 신전으로 갈 수 있다.

게임진행의 필수

게임이 진행되지 않을 경우에 이곳을 꼭 참조하세요.

1. 지도파악

책의 공략대로 해도 다음 이야기가 진행되지 않는다면 아마도 정보가 부족한 것이다. 그 정보를 얻으려면 자동지도제작(オートマッピング)시스템을 자세히 보자. 가지못한 부분이 있으면 여백의 공간으로 표시되므로 그곳으로 가야한다. 그래도 여백이 있다... 그럴 경우에는 여백이 있는 부분의 주위에서 로우 히어로나 히로인의 마법 맵퍼(マッパ)를 사용하라. 그 부분에 통로가 있는지 없는지를 알 수 있다. 맵퍼는 신월까지 유효하니 통로가 있으면, 맵퍼의 지도를 이용해서 지도의 여백 부분까지 모두 찾아보자. 특히 시부야(SHIBUYA)에서 잘 사용하도록 하자.

2. 대화진행법

(어디까지나 설명이므로 부적합할 경우도 있다)
악마와의 대화가 성립되지 않을 때 이곳을 참조하자.

1)먼저 말하다(TALK)를 선택하면 (만월에서 대화 불가)
ゆらこうてき (친하게)
いあつてき (위업적으로)라고 나온다.
여기서는 위업적으로 나가는 것이 효과적이다.
이것을 선택하면 그 반응은 약 10가지 정도로 나타는데, 몇가지 예를 들겠다.

2)(여자 악마일 때)
* アクマはししている (악마는 무시하고 있다)라고 나올 때
Ⓐ なのる (자신의 이름을 말한다) : 전투
Ⓑ にらむ (째려본다.라고 나온다) : 넌 누구냐라고 나온다.
Ⓑ번을 선택해야 한다.
* あんたなにものなの? (넌 누구냐)
Ⓐ なのる (자신의 이름을 말하다): 어디서 들어본 것 같다.
Ⓑ むしする(무시하다) : 전투 혹은 가버린다.
Ⓐ번을 선택해야 한다.

3)그후 대화의 결말로 4가지 조건이 나온다.
Ⓐ (ナカマにする): 친구하다.
Ⓑ (かね) : 돈을 요구하다.
Ⓒ (マグネタイト): 매그(MA-G)를 요구하다.
Ⓓ (おっぱらう) : 보내다.
라는 질문에서 적이 레벨이 높을 경우에는 1번은 성립이 되지 않는다.
이 외에도 악마의 성격에 따라 거절당할 수도 있다.
Ⓐ을 선택했을 경우에는 악마가 요구하는 것을 모두 주어야만 아군이 된다.
Ⓑ을 선택했을 경우 돈을 주고 떠난다.
Ⓒ을 선택했을 경우 매그(MA-G)를 주고 떠난다.
Ⓓ을 선택했을 경우 그냥 간다.
※직속법 : 위압적으로 나갔을 때 적이 "덤빌테면 덤벼라!"라고 말할 경우가 있다.
Ⓐ 적의 도전을 받다.
Ⓑ 겁을 주다.
에서 Ⓐ을 선택하면 "나를 화나게 할 셈이냐"라고 나온다.
Ⓐ 겁주다.
Ⓑ 웃다.
에서 Ⓑ번을 택하면 적은 "용감하군. 조건을 들어주마!"라고 관대하게 나온다.

전투대화 선택언어

ゆうこうてき (친하게)
ほほえむ (웃다)
ぶきをおさめる (무기를 놓는다)
なだめる (화났을 때 화를 푼다)
あきらめる (포기하다)
なのる (이름을 대다)
ナカマにする (친구하다)
かね (돈을 요구하다)
マグネタイト (MAG를 요구)
おっぱらう (보내다)
かまえる (전투준비)
むしする (무시하다)
いあつてき (위압적으로)
おどす (겁주다)
ちかずく (근처로 가다)
へいぜんとする (무시하다)
にらむ (째려보다)
おこる (화내다)
せっとくする (설득시키다)
ちょうせんをうける (상대의 결투신청을 받다)
うたう (노래를 부르다)
いかくする (전투)
ほっとく (내버려 두다)
ひきとめる (도망가지 못하게 하다)
※"친하게하다"라는 말을 고르자마자 "예/아니오"가 나올 때에는 악마가 술이나 물건을 요구하는 경우다. 술이 있을 때 "예"를 선택하면 곧바로 조건을 들어주고, "아니오"라고 하면 가버린다. 대사내용에 따라서는 적이 겁을 먹고 도망갈 수도 있다.

3) 기본능력 선택에 대해서

레벨업을 했을 때 어느정도 능력에다 포인트를 주어야 할지 고민이다.
<초기 설정에서 효과적으로 능력을 올리는 방법>
먼저 포인트를 받았으면
① はやさ **(순발력 : 아주 중요하며, 상태 마법을 적에게 사용할 때)**
먼저 적을 못움직이게 하여 상처를 받지 않고, 싸움을 끝낼 수 있다(보스에게도 사용 가능).
또 순발력이 1이라도 적보다 높으면 100%(?) 도망갈 수 있다.
이것은 초기부터 높이자(가장 중요한 부분이기도 하다.
② つよさ,たいりょく **(강함과 체력 : HP에 큰 도움을 준다)**
먼저 초기설정에서 강함 또는 체력만 높여보자. 어느 정도 HP를 올리면 HP의 최대치가 올라갈 것이다. 그때 1포인트 혹은 2포인트 정도 높이 있던 것을 내리고 체력을 높으면 강함을, 강함을 높혔으면 체력을 하나씩 올려보자.
그런 방식으로 하면 HP가 최대치로 올라갈 것이다. 여기서 주의할 점은 한가지만 높히지 말고 체력과 강함을 균형있게 높인다는 점이다.
또한 체력은 방어력, 강함은 공격력도 높여준다.
③ ちりょくまりょく **(지력과 마력 : MP에 큰 도움이 된다)**
전에 설명한 체력과 강함 역시 같은 방식으로 레벨을 높여야 한다.
(마법을 사용하지 못하는 주인공도 지력은 대화능력, 마력은 마법방어에 관련있는 것으로 가끔씩 올려주자)
운(うん)
전에 설명한 모든 능력치의 기본효과이다.
이것은 다른 능력치보다 낮아도 된다. 그러나 너무 낮아도 안된다. 특히 마법(불행)을 피하는 능력이기 때문이다.

4)레벨업에 대해서

레벨업은 초기에 많이 올리고, 보스를 물리쳐도 레벨이 더이상

오르지 않을 정도면 충분하다. 후기에 와서 보스를 물리치면 아주 많은 경험치를 주므로 보스를 퇴치하기 전에는 레벨을 1이나 2정도로 올리고 보스와의 전투에서 전격(전기 : 지오종류)마법이나 마비시키는 무기로 공격하면 간단하게 승리할 수 있다.

보스를 물리친 후에 새로운 마을을 찾으면 강한 적이 대부분이지만 대화를 통해 아군이 되지 않아도 돈이나 매그(MAG) 얻어 전투를 피하는 것이 상책이다. 순발력이 높으면 도망칠 수 있다. 상대가 될만한 적을 찾아 레벨을 올리는 것이 안전하다.

사건의 시작은 집에서부터

＊목적 : 어머니의 심부름 가기.
＊결과 : 악마의 출현으로 무기를 얻는다.

吉羊寺(기찌죠우지 : 동경의 외곽지대)

악몽의 모든 것이 이곳에서 부터 시작된다.
꿈에서 만났던 두 소년을 동료로 삼아 신쥬꾸(新宿)로...
이제 시작이다.
꿈에서 깨어난 후...

기찌 죠우지(동경 시내에서 조금 떨어 진 외곽 지대) 주변 지도

〈지도 설명〉

A : 소년의 집
B : 옆집(의사의 집)
C : 상가와 주택가
D : 에코빌
E : 병원
F : 악마 합체의 건물

〈전개 내용 1〉

1)먼저 어머니의 방으로 가서 용돈을 얻는다. 어머니는 상가 마을에 가서 커피를 사오라고 한다. 이제 상가마을(C지역)으로 가자. 여기에는 여러가지의 가게가 있으며 특히 방어도구 가게에서 방어도구를 하나씩 모두 사야 한다.

2) 그것을 모두 장비한 후 까페의 주인을 만나자. 주인은 커피는 집으로 배달해 준다고 한다. 여기서 얻는 정보로는 살인사건의 피해자는 주인공의 학교 동급생이라는 것과 병원의 원장이 요즘 이상해졌다는 것이다. 그리고 어느 사람이 약 가게 뒤에서 칼을 가지고 횡포를 부린다는 것이다.

3)주인공은 그곳으로 갔다. 칼을 갖은 자는 "다가서지마! 다가서면 이칼로 ... 우엑 우엑" 라고 말하며 악마로 변한다. 악마의 공격을 받은 주인공은 부상을 당했지만 칼을 얻을 수 있었다.

4)악마는 어디론가로 도망가 버렸다. 상가마을에서는 이상한 골동품 가게와 와자와(オザワ)일당의 불량배가 있다. 이제 집으로 가면 어머니는 휴식을 취하라고 말한다.그리고 또다시 꿈의 세계로 ....

5) 또 다시 전에 꿈에서 보았던 주인공들을 만나게 된다. 그들과 자동적으로 진행하여 유리코와 다시 만나지만 사라져 버리고... 주인공은 이상한 의식을 갖고 있는 자를 찾게 된다.

6)여기서는 소녀를 구할 것인가. 말 것인가 하는 선택을 잘 해야 한다. (물론 결과는 똑같지만) 소녀를 구하는 방법은 이름을 부르는 것이다. 이름을 결정할 때, 이름에는 무슨 의미가 있는지 적들이 모두 죽어 버린다.

소녀는 자기의 힘이 다시 돌아왔다고 말한다. 이곳에서 여자의 레벨을 조종 하자.

전에도 등장한 2명을 다시 만난다

소녀는 다시 만날 날이 온다고 하며 사라진다

＊목적 : 공원에 가서 노인을 만나자.
＊결과 : 집에 가는 도중에 경찰에게 체포당한다. 왜?

7)여론 조사로 인해 공원으로 들어갈 수 있게 되었다. (전에는 경찰이 막고 있었다. 하지만 하루가 지났기 때문에 경찰이 모두 사라졌다)

정보를 얻어 악마 합체의 건물(F지역)로 향하자.

8)공원 앞에 의문의 노인이 나타나 주인공이 세계를 구하려는 큰 역할을 맡게 됐다고 말한다. 그리고 노인은 주인공을 시험해보기 위해 잠을 잠재운다.

의문의 노인

9)또다시 꿈을 꾼다. 다시 2명

과 만나 어딘지모를 건물속을 헤메는데, 어머니가 나타나 더이상 가면 안된다고 말한다. 그러나 어머니는 이미 모든 것을 알고 길을 비켜준다. 그런데 왜? 어머니가 길을 비켜주었을까? 의문이 커진 주인공은 앞에 있는 문으로 들어간다. 여기서는 이상한 사람들이 악마를 부르려고 하고 있었다.
한명이 주인공을 보자 싸움을 걸어 오는데.. 여기서 꿈이 끝난다.
10)노인은 "너는 아직 무리구나.. 그러나 또다시 그들을 실제로 만나면 그때는 조심해라" 라고 말한 후, 어디론가 사라진다. 이때 공원앞에 세워져 있던 바리게이트도 사라져 버린다.

체포 당하는 주인공

11)F지역에는 보물상자가 있으므로, 그것을 얻은 후에 집으로 향하자.
경찰이 도중에 "너를 체포한다!! 잡아라!"라고 말하며 체포한다.
이유도 모르는 주인공은 체포당하고 만다.

3 병원에서의 탈출

＊목적 : 병원에서의 탈출
＊결과 : 보스(병원 원장)와의 싸움

12)체포된 주인공은 이상하게도 병원의 감옥에 갇히게 된다.
그곳에서 꿈에서 만난 로우 히어로를 발견. 그도 영문도 모르고 경찰에게 체포당했다고 한다. 그는 실종된 자신의 여자친구를 찾아다닌다고 하는데, 그 이름은 꿈속에서 나온 여자와 같은 이름이다. 그러나 로우히어로가 말하는 여자는 주인공의 옆집에 사는 여자를 말하는 것이었다.(사실은 옆집의 여자도 꿈에서의 여자와 같은 이름이다) 꿈이 현실로 된 주인공...
그때 누가 오는데...

로우와의 만남

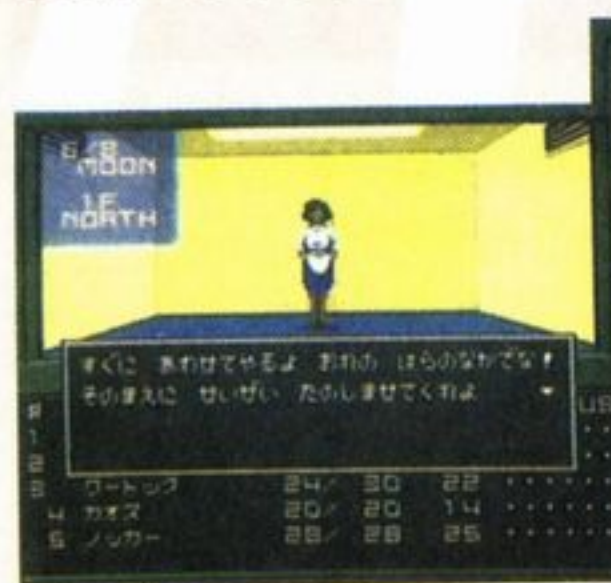
13)"너희들을! 수술할 시간이다!" 주인공을 고문(?)하려는 자들을 로우히어로가 물리친후 병원감옥에서 탈출한다.
14)다른 감옥에는 주인공에게 프로그램을 보낸 노인이 있었다. 그는 "악마분석표프로그램"을 주인공에게 준다. 이곳에서 게임의 데이타를 세이브(저장)할 수 있다. 그리고 그 노인은 원장실을 찾아가라고 한다.
15)도중에 아이템의 향이 있으므로 사용하자. 원장실에는 원장을 만날 수 있다. "너희를 기계인간으로 만들어 주마"라고 말한 후 악마로 변한다.
로우히어로가「잔의 마법」을 사용해서 이기면 밖으로 빠져나갈 수 있다.

다방에서 '어느 소년이 불량배에게 맞고 있다.'는 정보를 얻게 된다

16)그리고 집으로 가기 전에 상가 마을에 가보자. 여기서 오자와들에게 얻어 맞은 카오스 히어로가 있다. 그를 구한다음 다음 집으로 가자.

인공은 어머니를 잃은 슬픔에 잠긴다. 그때 로우히어로와 카오스가 위로를 해준다.
잠시후 주인공 일행은 ID카드를 사용할 수 있는 에코빌로 향한

골동품점은 어느새 총가게로 변해 있다.

꿈에서 처럼 습격 당한 카오스

이상해진 엄마

전투후 파스칼도 아군이 된다

다. 너도 먹어주마!" 그후 전투가 다시 시작된다.
17)어머니의 말투가 이상하다. 잠시후 어머니가 악마로 변한다. "너희 어머니는 이미 내가 먹었
18)그리고 악마를 물리치면 ID카드를 얻을 수 있다. 하지만 주

다.)
그때 주인공의 애견 '파스칼'도 따라온다. (파스칼은 악마합체를 하면 아주 강력한 동료 악마가 되므로 합체를 해 놓은후 에코빌로 향하자.

4 에코빌에서

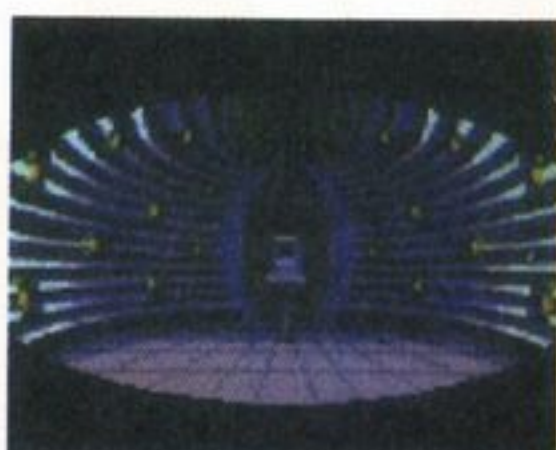
＊목적 : 소환사(보스)를 타도.
＊결과 : 신주꾸(新宿)로 가자.

19)자! 이제 에코빌(E지점)로 가자. 여기에 들어가면 전에 꿈에서 본 건물과 같은 장소이며, 비슷한 이야기로 전개된다. 도중에 보물이 많이 보인다. 꼭 얻고 지나가자. 도중에 주인공의 어머니가 있던 자리에 유리코가 있다. "너라면 무엇이 나와도 이길 수 있다"고 말한 후 사라져 버린다.
20)꿈과 같이 소환사와 싸우게 되어 이번에는 꼭 이겨야 한다. (현실이기 때문에..)

꿈에서 본 건물은 사실은 에코빌이었다.
참 이상한 여자다.

유리코

그리고 터미널에 들어가는 순간 파스칼이 컴퓨터를 만지며 어디

강력한 악마 소환사도 합체 후의 파스칼이 있으면 간단하게 쓰러뜨릴 수 있다!!

확대축소기능

이곳이 터미널이다. 전송이나 기록이 가능한 중요한 시설이다
무엇을 하시겠읍니까? 전송/ 세이브/ 밖으로 나감

악마 소환 프로그램을 만들어낸 장본인. 여기서는 동료 악마의 수를 증가시켜 준다. 동료가 될만한 악마가 있습니까? 예/ 아니오

론가 사라져 버린다. 과연 또 만날 수 있을까?
21)주인공 일행은 이것이 순간이동이라는 것을 알아내고, 이것을 이용해 어떤 연구소로 가게 된다. 연구소는 바로 신주꾸(SINJUKU)에 있다.
연구소에는 악마들의 침략에 의해 사람들이 존비로 변하거나 죽음을 당했다.
여기서 프로그램을 준 노인이 또 다시 나타나 새로운 프로그램을 준다.
그후 연구소를 탈출해야한다.

5 신주꾸에서

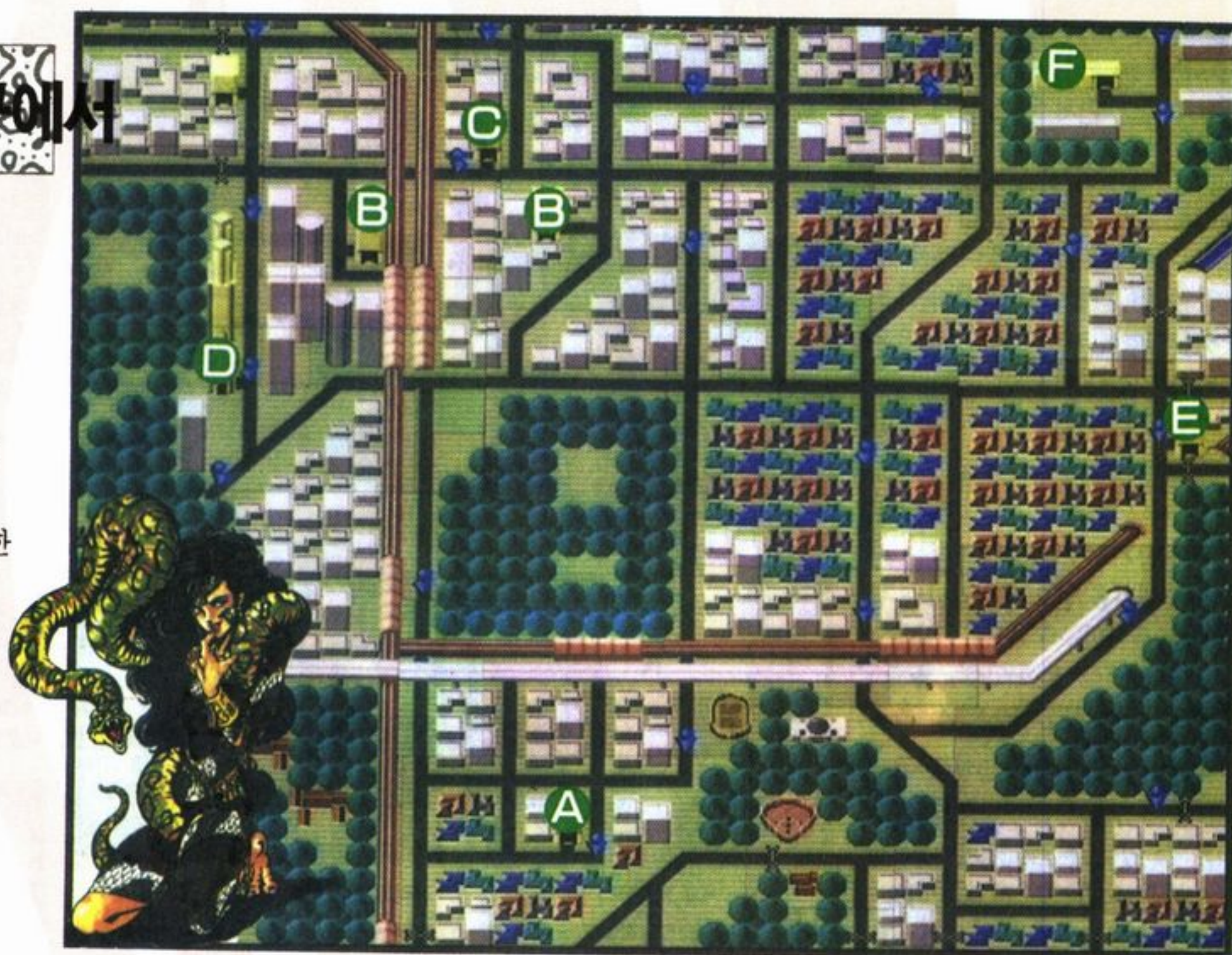
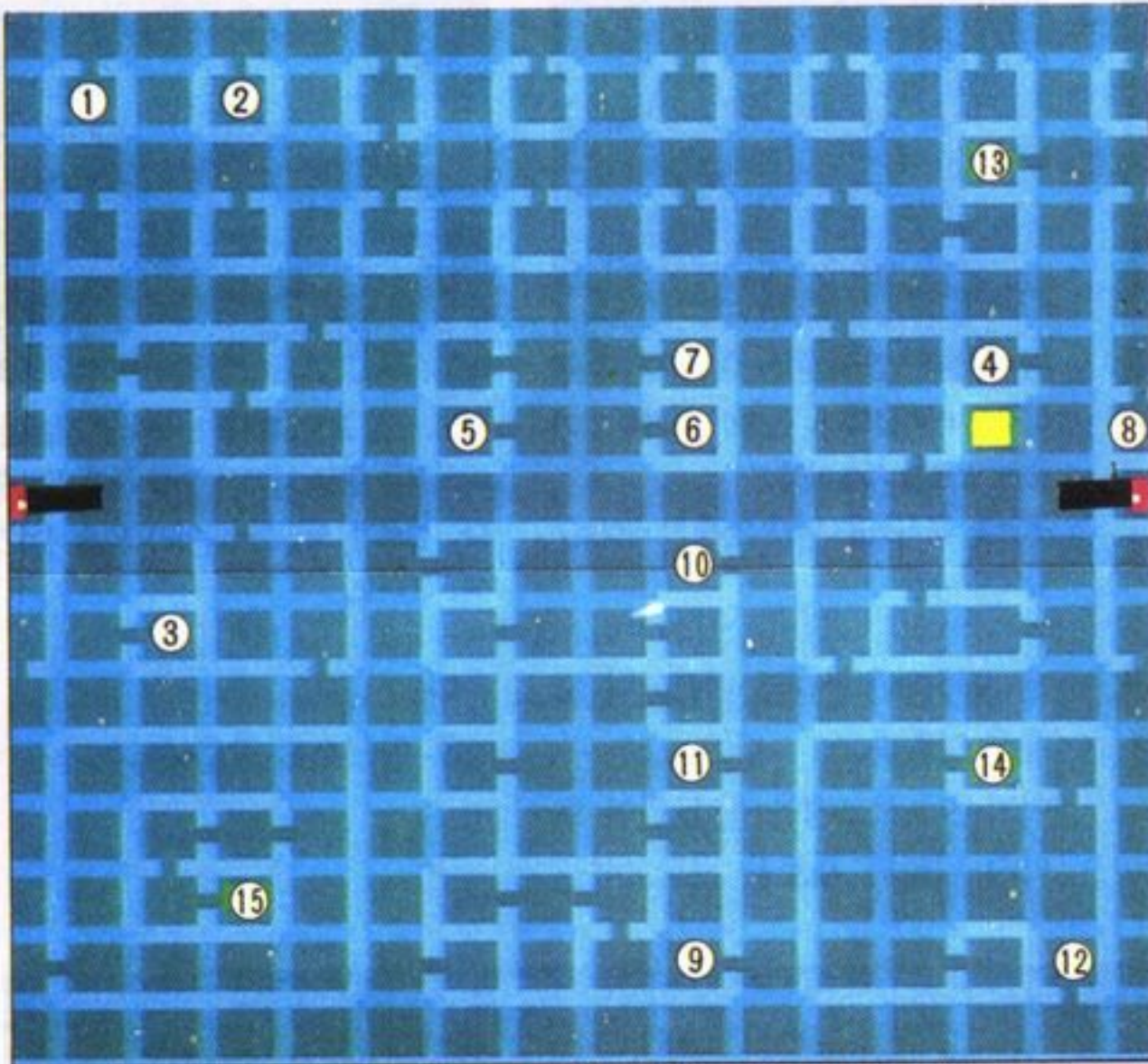
＊목적 : 레지스탕스와 합류.
＊결론 : 각자 목적지로 향한다.

신주쿠 -1-

기찌죠우지(吉羊寺)에서의 전지는 신주쿠.그곳에서는 쿠데타를 일으키려고 계획한 거토우, 그것을 막으려는 미국군이 있다.

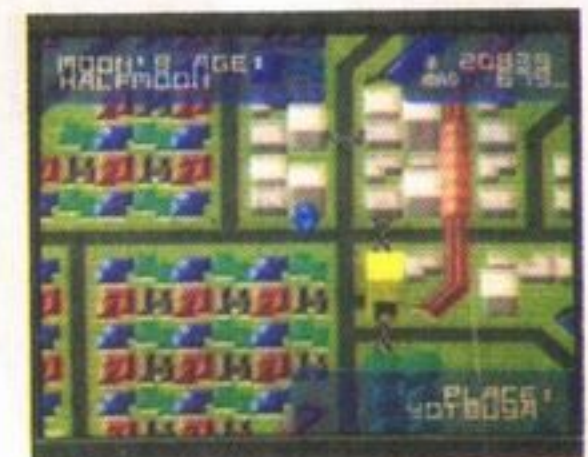
〈지도 설명〉

A : 탈출한 연구소
B : 지하 상가 입구
C : 정보 TV
D : 도시 중심부
E : 록퐁기(ROPONGI)로 가는 지하 터널
F : 쿠데타 본부

신주쿠 주변 지도

여기서는 먼저 지하상가 (B지역)로 가자.

〈지하상가 지도 설명〉
1 : 악마합체의 집
2 : 회복의 도장
3 : 가이아 신전
4 : 메시아 교회
5 : 칼가게
6 : 방어도구 가게
7 : 도구 가게
8 : 터미날
9 : 바1(레지스탕스의 지배하에 있다)
10 : 바2(자위대 관계자들이 있다)
11 : 바3(미국군이 있다)
12 : 디스코장
13 : 레지스탕스의 본거지
14 : 디스코 지하실
15 : 야쿠자 사무소

롤맨은 도쿄에 미사일을 발사한다고하며 사람들에게 공포를 준다.

거토우도 롤맨도 시민들은 싫어한다

대사관으로 가는 지하통로

히로인의 정보입수

유리코는 패배를 인정 또 다시 사라진다

22)먼저 터미널을 찾아가서 게임의 데이타를 세이브 하자.
8번 지역이 터미널이다. 다음은 바1번(9번지역)으로 가자.
이곳에서 가게주인과 대화를 하면 레지스탕스 본부에 들어갈 때 필요한 아이템을 준다. 다른 바에서는 거토우(ゴトウ)라는 자가 쿠데타를 일으켜서 악마와 경제를 해야만 살아갈 수 있다고 하는 정보와 톨맨(トールマソ)이라는 미국 대사관이 거토우의 계획을 없애기 위해 동경에 미사일을 투하하려 한다는 정보를 얻을 수 있다.종교를 권유하는 소녀도 있다.당신은 신을 믿어요? 예/아니오)
23)다음 레지스탕스 본거지(13번지역)로 가자.
바에서 아이템을...
여기서 레지스탕스의 리더를 만나게 되는데 바로 꿈에서 본 소녀이다.
24)유리코가 나타나 리더를 납치해 가버린다. 그후 바1(9번지역)에 가서 리더(여기부터 히로인)가 도시 중심부에서 살해당한다는 정보를 얻게 된다. (반드시! 이 정보를 얻어야 한다

리더 등장. 먼저 거토우가 봉기했기 때문에 미국 군인이 움직였다는 것을 알 수 있다. 거토우가 말하는 유토피아라는 것은 자신의 이익에만 눈이 멀었기 때문이라고 한다.
소녀는 거토우와 롤맨의 생각이 옳지 않다고 이야기 하는데 그때...

유리코는 거토우의 부하?

거리에 있는 대 화면에서는 거토우의 연설이 몇 번이고 반복해서 보여지고 있다... 신과 인류가 공존할 수 있는 유토피아를 건설하기 위해서는..

거토우의 본부에 가면 거토우를 만날 수 있지만, 경비가 엄해서 무리이다)

25)도시의 중심부(D지역)로 가자. 여기서 유리코가 고토우의 부하였던 사실을 알게되며, 주인공들은 히로인을 구하기 위해서 나선다.
유리코는 존비들을 불러 주인공을 공격하지만 이곳에서 존비들을 모두 물리치면 유리코는 순순

각자의 목적으로..

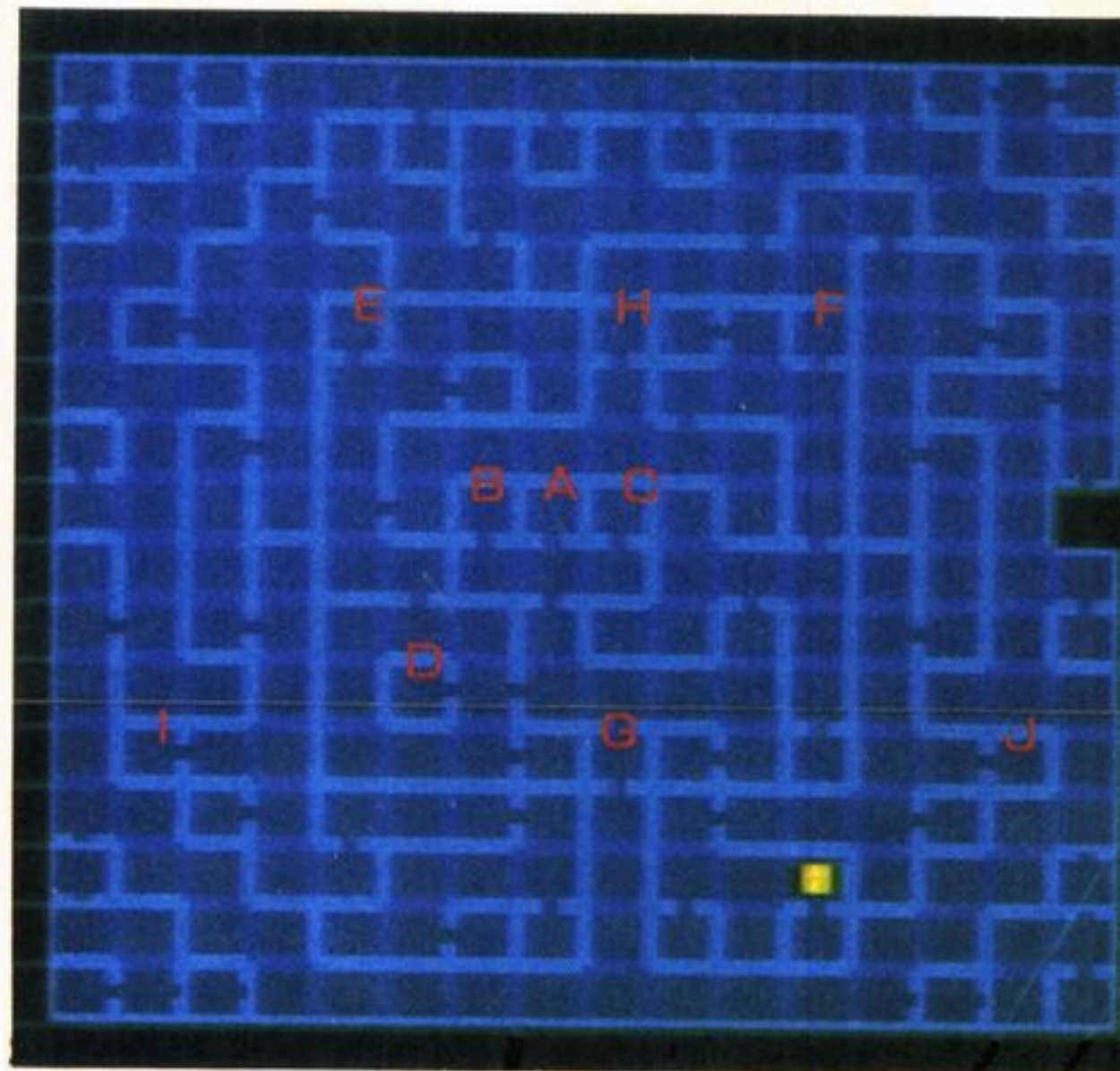
히 패배를 인정하고 물러난다. 그리고...
26)바1(9번지역)에 돌아오면 먼저 와 있던 히로인이 정보를 알려준다.
히로인 "거토우는 나와 같은 이름의 사람을 잡으러 다녔으니 로우의 여자친구도 잡아 갔을 것이다." 이말은 들은 로우는 여자친구를 구하기 위해 거토우가 있는 곳으로 떠난다.
히로인은 부대를 이끌고 오자와라는 거토우의 부하를 잡으러 간다고 말한다. 그때 카오스는 "아니 그녀석이!! 나는 그녀석만은 용서할 수 없다.
나도 레지스탕스 부대와 함께 간다."라며 자신의 울분을 토해 낸다.
히로인이 ID카드 복사판을 내놓고 거토우와 톨맨을 설득시키러 떠난다."
그때 주인공은 히로인과 함께 길을 떠난다.

＊목적 : 거토우나 톨맨의 살해 또는 양쪽 모두 살해.
＊결과 : 미사일로 인해…

27)여기서는 주인공의 적성이 변하게 될 것이다. 적성이 카오스가 되려면 먼저 고토우를 만난 다음에 톨맨을 퇴치하면, 적성이 카오스로 바뀐다. 로우가 되려면 먼저 톨맨에게 가서 거토우를 퇴치한 다음에 톨맨에게 가서 "예(はい)"를 선택 "앞으로도 신에게 충성을 다해주세요".라는 내용이다. 뉴트랄을 원한다면 여기서 "아니요(いいえ)"를 선택하면 된다.

이 사람이 거토우다!
그후 톨맨에 의해서 동경에 미사일이 떨어진다. 과연 주인공들의 운명은 ...

미사일 발사전!! 과연 주인공들의 운명은?

목적 : 탈출을 위한 여러가지 일들.
결과 : 30년후의 동경으로.

A : 엔노오즈노
B : 쟁귀(회복시켜준다)
C : 고귀(세이브를 해준다)
D : 합체의 집
E : 로우 히어로
F : 카오스 히어로
G : 북쪽의 문
H : 남쪽의 문
I : 괴인1
J : 괴인2

28)주인공은 히로인의 마법에 의해 살아났으나 미지의 세계에 가게 된다.
미지의 세계에서 할일
① 엔노오즈노(エンノオズノ)라는 자가 로우와 카오스를 찾아오라고 한다. 둘다 무사하다.
이 외에도 아군이었던 악마들이 있다. (폭발속에서 헤어졌다.)
②엔노오즈노가 소마를 찾아오라고 한다.
G지점을 통과하여 각 사각의 끝에 어느 곳엔가 있을 것이다.
이런일을 두번정도 시킨다. 2번째에는 주인공이 갖는다.
③각 의문을 위해 일시적으로 3명은 헤어지고 주인공은 H지점을 통해 I,J의 괴인을 만난다.
적성에 의해 전투가 일어날 수도 있다.

엔노오즈노씨..

유령이 되어 다시만나는 자들

각각 적성에 맞는 무기를 얻는다.
④돌아오면 다시 3명이 되고 뉴트랄의 무기를 엔노오즈노가 준다.
그리고 G지점을 통해 어딘가에 있는 바깥 세계의 문을 찾자.
이 문앞에는 보스인 쟁귀와 고귀가 도전해온다.
⑤전투에 승리하게 되면 동경으로 돌아갈 수 있다. 그러나...

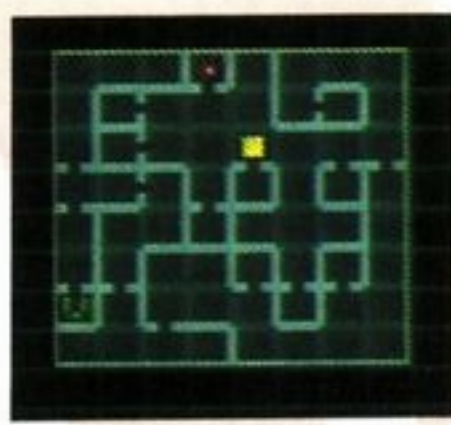
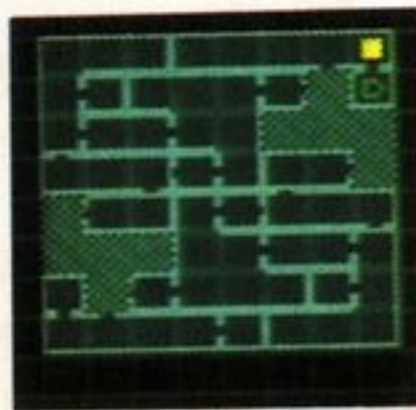
8 멸망후

＊목적 : 각도시의 사건 해결
＊결과 : 신과 악마의 전쟁에 결말

29)먼저 (엔)에서 h로 화폐의 단위가 변경되어 지금까지 갖고 있는 돈은 모두 없어져 버린다.
신주꾸(SINJUKU)에서 하는일은 바로 오자와의 퇴치다.
지하 상가로 들어가기 전에 정보TV를 보게되면 미사일 폭파후에 30년이 지났다는 것을 알게될 것이다.
30)다시 돌아온 신주꾸. 여기는 오자와의 지배에 의해 악마가 사람을 해치지 않는 대신에 오자와가 요구하는 것을 사람들은 모두 복종해야 했다. 전 지도에서 15번 지역으로 가면 오자와가 있다.
그후에 소환한 악마와 싸우게 되나 일단 후퇴를 하자.
카오스 "윽-여기까지 와서...."
"힘이 필요하다. 나에게 악마와 싸울 힘이!!"
"그렇다. 악마합체다! 로우, 그러나 악마합체를 하면 "
"너는 다시는 사람으로 돌아갈 수 없다. "
"이 시대에서 살아나가기 위해서라면 !!"
악마 합체의 집으로 가자.
31)카오스는 자동으로 악마합체를 하여 무한한 힘을 얻게된다.
다시 오자와의 대결!
이기면 카오스가 오자와를 살해해 버린다.
그리고 카오스는 무한한 힘을 갖게 된 것을 자만하여 주인공 일행과 헤어지게 된다.32)바에서 정보를 얻는다. 록봉기는 옛날과 거의 같은 상태로 보존되어 있다고 한다. 메시아의 소녀에 관한 이야기와, 싸이코 다이버에 관한 이야기를 들을 수 있다. 싸이코 다이버는 전에 레지스탕스 본거지의 지하실에 잡혀 있었으나 오자와를 처치하고 나면 구출 할 수 있다.
(나중에 필요한 인물이다) 이곳의 임무는 모두 끝났으니 남쪽에 있는 시부야(SIBUYA)로 가자.

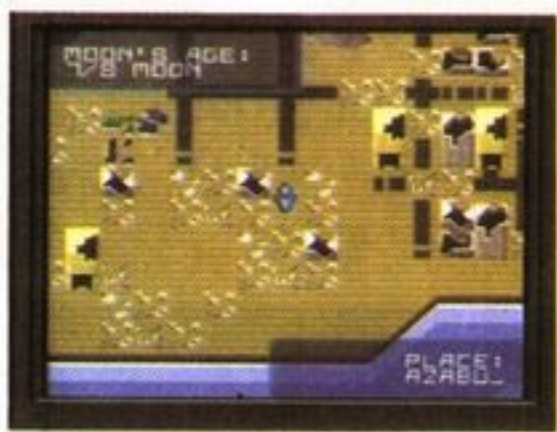
시부야

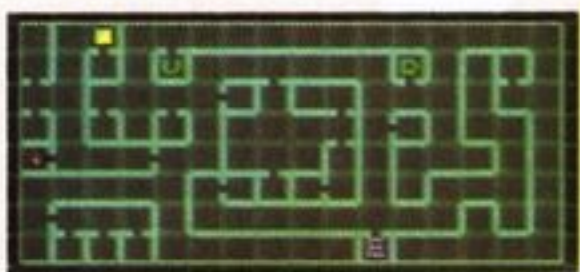
시부야 1층

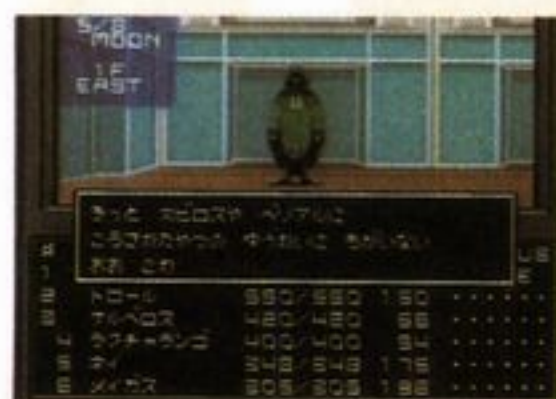
시부야에는 메시아 교도들이 있어 여러가지 정보를 얻을 수 있다.
이곳에서 중요한것은 구세주 소녀를 구하는 것이다.

시부야 2층

33)2층 계단을 찾아
(지도창고) 위로 올라가자. 이곳의 미로는 약간 속임수가 있으므로 마법을 사용하여 소녀가 있는 곳까지 찾아가야 한다.
이 소녀야 말로 전에 죽었던 히로인의 전생의 모습이다.
그러나 악마에게 홀려있어 계속 주인공에게 구해달라고 요청한다.
이곳까지 오면서 얻은 정보중에 싸이코 다이버라면 구세주 소녀를 구할 수 있다는 정보가 있을 것이다.
34)다시 신주꾸의 바3에 가면 싸이코 다이버가 있다.(이곳에 오기전에 꼭 소녀를 만나고 와야 한다)
그동안의 사연을 말하자 싸이코 다이버는 먼저 소녀가 있는 곳으로 간다고 한다. 그후 주인공의 일행이 다시 소녀가 있는 곳으로 가면 싸이코 다이버는 소녀를 구하기 위해서는 소녀의 마음속에 있는 악마를 퇴치해야 한다고 말한다. 이에 주인공 일행은 싸이코 다이버와 함께 소녀의 마음속으로 들어간다.
소녀의 마음속에 들어간 일행중 싸이코 다이버는 두려움을 느낀 나머지 만난 장소에서 기다린다고 하고, 주인공 일행만 악마가 있는 곳으로 보낸다. 이곳은 미로로 되어져 있으나 실제로는 왕이 있는 곳으로 쉽게 찾아갈 수 있다. (하지만 중간에 나타나는 악마들의 공격에는 주의하는 것이 좋다)
길을 가다보면 소녀의 기억이 다시 살아나는 방이 몇군데 있다. 이곳은 왕으로 가는 이정표라고 생각하면 정확할 것이다. 미로 끝에 악마가 있는데, 알캐니라는 거미가 바로 소녀의 마음을 지배하는 악마였다.
이 보스도 역시 전격주문을 잘 사용하면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.
35)악마를 물리친후 일단 미로에서 빠져나가야한다. 적은 나오지 않으므로 쉽게 빠져나올 수 있을 것이다. 소녀의 마음속에서 빠져 나오자 싸이코 다이버는 뒷일은 주인공 일행에게 맡긴다고 한 후, 먼저 신주꾸로 돌아가 버린다. (소녀는 모든 기억을 잃었지만 주인공의 이름만은 기억에 남아서 주인공에게 도움을 계속 요청했던 것이었다. 전에 밖에서 만월이 되었을 때 어디선가 목소리가 들려와 주인공의 에너지가 소모된적이 있을 것이다)
이제 근처에 있는 교회에 들리면 완성된 건물이 아니라고 하며, 건설비 1000h를 기부해 달라고 한다. 이곳에 몇 번 정도 돈을 지불해 주면 교회가 완성되어 적성이 로우쪽으로 향하게 될것이다.
이제 소녀를 구했으므로 소녀와 함께 록봉기로 향하자.

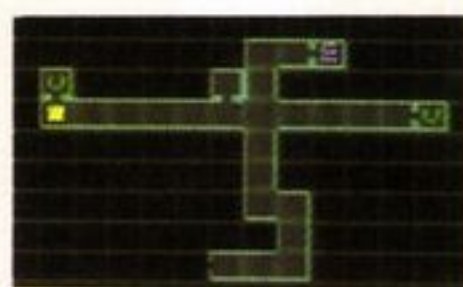
록봉기에는 마를 봉인하는 항아리가 있다고한다)

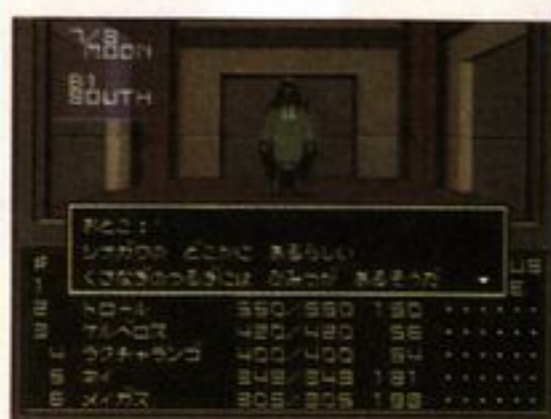
카테도랄이 완성하면 평화가 온다고 한

서쪽에 보이는 지하통로를 이용해서 록봉기로 가자.

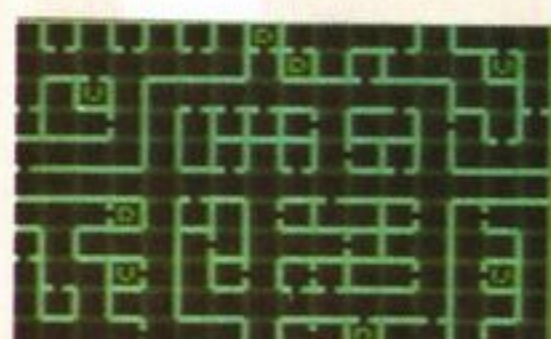
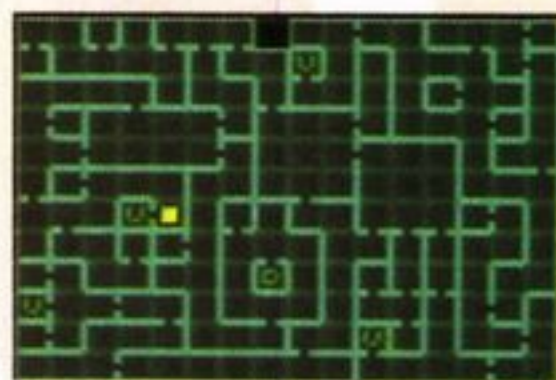
36)록봉기에 도착하면 악마가 침입하지 못하게 표식을 만들어 놓았다.
참고로 록봉기는 신주꾸에서 동쪽으로 가서 강에 부딪쳐, 남쪽으로 향하면 찾을 수 있을 것이다.

록봉 1층의 지도

지도를 자세히 보면 결계(표식)가 있고 그 옆에 지하 통로가 있어서 그곳으로 들어갈 수 있을 것이다.
이곳에서는 꼬마 여자를 찾아야 한다. 이 여자아이는 마을을 지배하는 2명의 남작이 가장 소중하게 아끼는 소녀이다. 소녀는 마을 속에 있다.
그 전에 디스코에 가면 로우의 여자친구가 있다. 그러나 사람들이 악마에 홀렸다고 해서 가두어 놓은 것을 볼 수 있을 것이다. 하지만 로우의 여자친구는 이 마을의 사람들은 두명의 남작에 의해 만들어진 존비라고 말한다. 그리고 이미 자신도 존비가 되어 버렸다고 말하고, 승천하기 위해서는 반혼향이 있어야 한다고 말한다. 이 아이템은 교회에 가서 사거나 다이아몬드의 보석등을 갖고 가서 교환할 수 있다고 말한다. 여자친구를 구하게 되면 적성은 더욱 더 로우가 될 것이다. 다음은 지하 1층에 있는 보물을 찾자. 이곳은 악마를 봉인하는 항아리이며, 전에도 정보를 얻을 수가 있었을 것이다.
그 다음은 3층으로 가서 남작을 만나자. 그러나 이곳에서 비서가 못들어가게 한다. 하지만 여자아이가 나서서 들여보내 달라고 말하면 가능하게 된다.
남작을 만나지만 바쁘다고 어디론가 가버린다. 이곳에서 꼬마가 히랑야(ヒランヤ)라는 것을 사달라고 한다. 일단 터미널을 이용하여 신주꾸에 가서 사와야 한다. (도구가게에 있음)
이것을 사다주면 또 꼬마가 부탁을 한다. 이번에는 주인공에게 죽어달라는 것이다. 여기서 "아니요"를 선택하면 남작이 나타나 주인공 일행을 공격해 온다. 그러나 항아리가 있으면 남작(악마)을 봉인해 버릴 수 있다. 그와 동시에 꼬마도 어디론가 사라져 버린다. 그 후 어디선가 유리코가 나타나 항아리를 빼앗아 가버린다. 유리코를 찾기 위해 그의 뒤를 쫓아 가지만 남아있던 또 다른 남작이 나타나 생명을 빼앗아 가는 저주를 주인공에게 걸어온다. 그때 옆에 있던 로우 자신이 저주를 받아 버린다.
죽은 로우를 남작이 데리고 어디론가 사라져 버린다. 싸울 준비를 단단히 해서 지하 1층에 남작이 있는 곳으로 가서 남작과 대결을 한다.
이를 퇴치하게 되면 신의 사도가 나타나 로우의 혼은 높은 인격을 갖고 있어서 신께 바쳐야 한다며 데리고 가버린다. (처음에 꿈에서 본 그대로이다) 이제 2명이 되어 버린 주인공 일행은 이곳의 결계가 풀려 새로운 길을 찾게될 것이다.

평화가 돌아온 록봉기

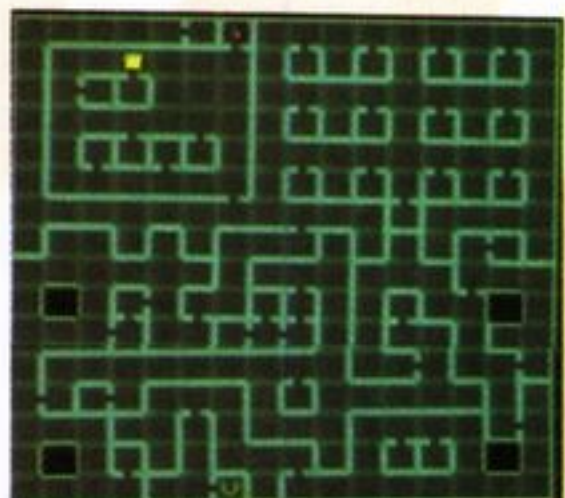
두마리의 악마에 의해 많은 희생이 있었다.

37)다음은 결계가 없어지고 긴자로 지하통로를 가다보면 프로그램을 준 노인이 더 강력한 프로그램으로 강화시켜준다. (불러낼 수 있는 악마를 한마리 추가시켜 준다

서쪽 이케부쿠로, 동쪽 긴자, 북쪽 경찰서

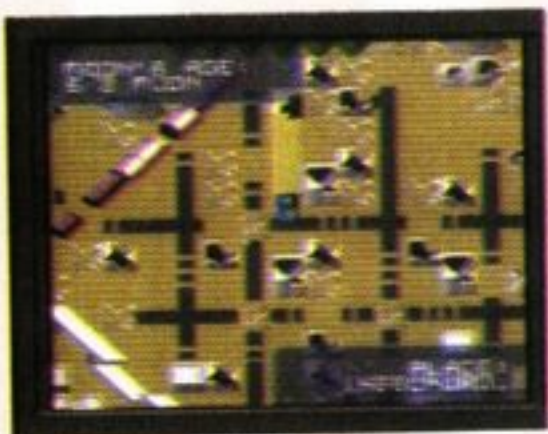
여기서 로우의 영혼이 나타나 경찰서에 미친 과학자가 있다고 정보를 준다. 일단 긴자로 가서 새로운 무기와 방어도구를 구입한 후, 지하 통로의 엘리베이터를 통해 경찰서로 가자. 그곳에는 미친 과학자가 있는데, 퇴치하면 메모리 보드를 얻을 수 있게 된다.

시나가와 어딘가에 있는 신검은 비밀이 있다고 한다.

동경에 4방향에는 서천왕이 살고 있다고 한다.

긴자의 지하 1층지도

38)다시 긴자로 가서 긴자 지하를 탐색해 보면 프로그램 노인이 나타나서 메모리 보드를 사용, 프로그램을 더욱 강화시켜 줄 것이다.
또한 악마 소환사와 싸워 이기면 시나가와(SHINAGAWA)로 갈 수 있게된다.

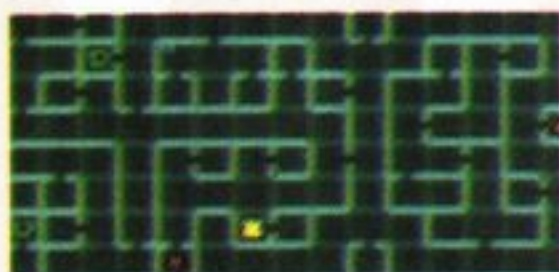
시나가와 지도

시나가와 1층의 지도

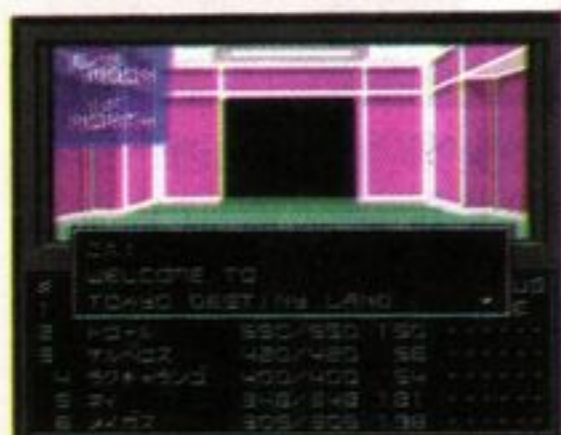
여기서는 로우가 구세주가 되어 되살아난 사실과 크사나기의 검(くさなぎのつるぎ*)이 있다. 이 칼은 성령2에 속하는 4명과 합체하면서 더욱 강한 검이된다. 적성이 로우이면, 여기서 로우가 신의 나라「카테도랄'을 만들기 위해 사신 에키드나(エキドナ)를 퇴치해야 한다고 한다.
악마 소환사를 또다시 만나게 되지만 그를 퇴치하면 사문의 옥주를 얻을 수 있다. 다음은 이케부쿠로(IKEBUKURO)로 가야한다.

긴자의 1층지도

이케부쿠로의 건물

이케부쿠로의 1층 지도

하지만 지하터널 도중에서 카오스가 나타나서 가지 말라고 한다. 그때 충고를 무시하고 밖으로 나가게 되면, 카오스에 의해 잡혀가 이케부쿠로로 데리고 와서 주인공들은 아마로 부터 재판을 받게된다.
"너는 무단으로 악마를 구하려 했지만 우리 편이 되면 살려준다 " 물론 대답은 "아니오"다.
그후 감옥에 들어가는데 잠시후에 카우스가 도와주러 온다.

우에노로 가는 통로인 사천왕의 집

우에노의 1층지도

39)탈출에 성공한 후 동쪽의 집에서 사문의 옥주를 사용하여 사천왕과 싸우게 된다. (이외에도 3군데를 찾아 퇴치해야 한다)
이 집은 우에노(UENO)의 지하에 가서 라돈(ラドソ)이라는 악마를 퇴치한 후 황금의 사고를 얻은 후 두번째 출구를 찾아 나가자. 그리고 여기서 루이 사이화라는 자가 나타나 유리코에 대해서 가르쳐준다.
유리코는 "원래 내가 너의 파트너였다. 그 여자만 나타나지 않았으면 나는 너와 파트너가 될 수도 있었을텐데.. 이제는 너를 죽이겠다."라고 말하며 괴물의 모습으로 변하게 되는데... "안돼! 너에게는 할 수 없어"라고 말하며 쉽게 사라져 버린다. 2번째 출구로 나가면 T.D.L이 있는 다리로 가자. 도중에 위로 가면 사천왕의 집이 하나 있다. 아래쪽으로 가면 다리가 있는데, 그 곳에는 캐로배로스가 있다. 사실은 주인공의 개, 파스칼이다. 황금의 사과를 주면 다시 제정신으로 돌아와 우리편이 된다. (주의 : 우에노는 가이야교의 본부가 있다, 주인공의 적성을 카오스로 스토리 진행하려면 이곳 3층에서 카태도랄 침략의 사명을 얻자. 로우에게는 관계가 없다.)
T.D.L 여기는 운명의 도시

모든 것은 운에 달렸다.

5000h를 내고 자신의 운을 점쳐본다.

40)이곳에는 운의 향이 많이 있으므로 계단을 찾아 올라가자.
이곳에 들어가면 자신의 파트너가 생겼다고 하며 어디론가 사라져 버린다. (사실은 유리코)
악마 소환사가 나타나면 전투를 하게 되는데 이기면 악마를 한마리 아군으로 만들 수 있다. 그 옆으로 가면 애키도나가 있다. 퇴치하면 "너희들이 믿는 신이 진짜 올바른 신인지 알 수가 없구나. 옛날에도 이런 시대가 있었다..
그때는 모두가 망해버렸다. 다시 그런 시대가 오는가.. 너라면 이해할 수 있을 줄 알았었는데.." 라고 말한 후 죽는다. 과연 그녀의 대사의 의미는..
41)드디어 마지막 싸움이 시작되었다.
시나가와로 돌아와 로우에게 가면 카테도랄의 길이 열린다. 여기서 한번더 교회에 들어간후 성숙한 의식을 갖자. (만약 사천왕을 물리치지 않았으면 물리쳐야 한다)

사천왕이 살고 있는 중 중 하나이다.—
—???

42)카태도랄로 가자. 이곳에서 문어 괴물을 신의 제물로 바치기로 되어있었으나, 앞에 서있는 사람에게 말하여 문어를 구출해 낸다.

드디어 카테도랄로 왔다.

그 문어는 피리를 주고 떠난다.
카테도랄에서 로우를 만나자. 그러면 로우는 동경이 신의 심판에 의해 가라앉고 있다고 말한다.
로우 히어로가 가라앉은 동경을 보고 오라고 말한다.

문어가 주인공을 등에다 싣고 바다로 데려다 준다.

바다속에 가라앉은 동경

서쪽건물

43)일단 밖으로 나가 서쪽을 향한다. 서쪽에는 건물이 하나 있는데 한번 들어갔다가 별의미 없이 나와서 로우에게 가보면 로우가 도시 중심부에서 악마와 천사가 싸우고 있다고 말한다.
전에 히로인이 살해당할 뻔 한 곳(신주꾸의 도시 중심부)으로 가서 천마부자를 격퇴한 후 로우에게 가면 카테도랄의 중심부로 들어갈 수 있게 된다.
드디어 마지막 사건이 일어 났다.
44)카오스가 아스라왕들과 함께 지하로 처들어 갔다는 것이다.
먼저 카테도랄의 8층까지 가면서 세명의 대천사를 아군으로 만든다. 8층에 가면 지하에 아수라가 있는 곳의 문을 열기 위해서 천사의 링이 필요하므로 고민에

빠진다.
아마도 그 옛날에 악마 합체의 명인이 어딘가에 잡혀있다는 정보가 있었을 것이다. 바로 이케부쿠로(IKEBUKURO) 빌딩에 이 노인이 있다.

악마합체를 시켜주는 노인이 잡혀 있는 곳.

45) 노인에게
말을 걸면 대천사 3명을 합체하여 천사의 링을 만든다고 한다. 이것을 만들고, 다시 카테도랄에 간 후 이번엔 아래로(가다가 보스급의 적이 3명)가면 루이 사이화를 만날 수 있는데, 전에 갔던 서쪽 건물에서 아수라 왕을 퇴치할 수 있는 아이템이 있다는 것이다. 그곳에 가보니 매복되어 있는 보스급의 적만이 기다리고 있었다.
"이런 꼬마를 루이님은 무서워하고 있다니..."라고 말하며 싸움이 시작되지만 이기면 ...
"루이님이 공포에 떨만하군.."하면서 죽어 버린다.

마지막으로 적들도 강해졌다.

마지막 왕전에 나오는 보스라도 합체하면 만들 수 있다.

최고의 여신을 합체하여 만들자.!

자! 이제 한번 속았으니 아수라왕이 있는 곳으로 쳐들어 가자.
마지막 문을 열자 카오스가 있다. 드디어 여기서 카오스와의 대결이다.
그리고 아수라왕을 퇴치하면 그는 죽으면서 "윽! 루시퍼님!!" 이라고 말하며 어처구니 없이 죽어버린다. 이제 엔딩이지만 아직 많은 의문 부분이 있을 것이다. (의문의 노인이나 못 들어가는 곳)

과연 진짜로 전쟁이 끝났을 것일까?
루이 사이화는 과연 어디로 갔을까? ....
히로인: "많은 희생이 있어지만 슬퍼하지 말아요.. 파괴는 끝이고 이제부터는 새로운 시대를 창조해야만 하니까..."

이 사람을 모르시나요

잊고 지내지만 가끔씩은 떠오르는 잃어버린 친구를 찾아주기 위한 「이 사람을 모르시나요」는 점차 복잡화해지고 정이 메말라 가는 현대생활의 용솟음치는 활력소입에 「게임챔프」는 애독자 여러분의 소중한 만남에 징검다리 역할을 다하고자 합니다. 함께 노래 부르던 유치원 때도 좋고, 함께 울고 웃던 국민학교 때도 좋습니다. 함께 경쟁하며 공부하던 중, 고등학교 때도… 또 한 그리운 친구(여자친구 포함)를 누구나 마음속에 간직하고 있습니다

이름: 유석이

주소: 인천시 서구 가정 1동 400-4 11/1 평화빌라 2-1301호

사연: 제가 찾고자 하는 사람은 두 사람이예요.
한 명은 제가 국민학교 1학년 때까지 사귀던 남창모입니다.
공부도 잘하던 창모가 살던 곳은 부평에서 산동네라고 불리우는 경찰학교 옆의 마을이었습니다.
창모가 학교를 전학간 후 들리는 소문에 의하면 인천시 북구 십정동에 살고 있다고 합니다. 아마 창모가 이글을 읽고, 나 유석이와 또 한명의 친구 선우현을 생각한다면 금방 알아볼 수 있을 것입니다.
또 한 명은 이경한이라는 친구입니다. 제가 경한이 살고 있는 곳을 알고는 있지만, 오랜 시간이 흘러서 그런지 어째 서먹서먹합니다. 경한이는 신현중학교 2학년 12반에서 공부하고 있습니다.
입술이 유난히 두껍고, 안경을 쓰고 있는 경한이와 다시 친해지고 싶은 제 마음을 전하고 싶습니다.
경한아! 놀~자.

사진 오른쪽의 귀여운 아이가 어렸을때의 나(유석이)

질문 「이 사람을 모르시나요」에 참여하고 싶은데…
☞ 별도의 우편을 이용, 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층「이 사람을 모르시나요담당자」 앞으로 보내주시면 됩니다.

질문 어떤 내용을 적어요?
☞ 찾고자 하는 친구가 「이 사람을 모르시나요」에 실린 보낸 사람의 글을 읽어보고 쉽게 알아볼 수 있도록 글을 보내주시면 되요. 찾고자 하는 친구와의 추억 및 둘만이 알고 있는 내용이면 좋습니다.

질문 사진을 함께 보내달라고 하셨는데, 어떤 사진을 말합니까?
☞ 보낸 사람의 모습과 찾고자 하는 친구의 모습이 함께 있으면 더욱 좋고, 한 사람만의 모습이 있는 사진이라도 좋습니다.

질문 참여하고 싶은데, 소중한 사진이기 때문에 잃어버리기 싫어요. 혹시 사진을 돌려받을 수는 없어요?
☞ 원칙적으로는 안되지만, 돌려받고 싶다고 원하면 다시 돌려줍니다.
물론 게재안된 사진도 마찬가지입니다.

젤다의 전설

-신들의 트라이포스-

롤플레잉의 불후의
명작으로 꼽히는 젤다의 전설이
이번에는 슈퍼 컴보이 발매 기념으로
저렴한 가격으로 발매되었다.
특히, 영어판으로 어느 정도의 영어 수준이면
대충 뜻을 알 수 있을 정도로서
더욱 더 흥미롭게 게임을 진행 시킬수 있다.
자! 아직까지 이 게임을 즐기지
못한 슈퍼 컴보이 유저라면 이번 기회에
젤다의 세계로 들어가 보자.

슈퍼컴보이	현지 발매일	국내 92.10.30	장르	액션 롤플레잉	게임외국어난이도	영어 중
	제작사	닌텐도	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	39,000원	기타	영어 버전	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

하이랄의 전설

먼 옛날에 신들이 있었다. 그들은 자신들의 능력으로 세상을 창조하고 있었다.

힘의 신은 불로 산과 땅을 창조하고 지혜의 신은 과학과 마법을 통하여 자연의 질서를 용기의 신은 정의와 활력을 통해 생명체를 창조 했다.

이 신들은 마지막으로 그들의 힘으로 트라이포스라는 황금빛 삼각형을 어느 성지에 남겼다. 트라이포스는 강력하고 신비한 힘을 가지고 있다. 그래서 사람들은 그 힘을 얻기위해 성지를 찾아 다녔으나 아무도 성지를 발견한 사람은 없었다. 어느날 아주 우연히 도적들에 의해 성지의 문이 열리게 되었다.

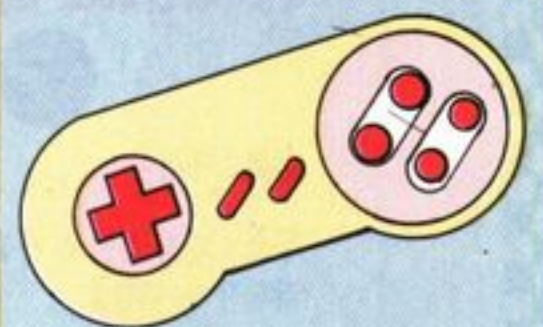
사람들은 성지의 문으로 들어갔으나 돌아나온 사람은 없었다. 그 때 그 힘을 손에 넣은 사람이 있었는데 그의 이름은 가논 이라는 사람이었다. 가논은 그 힘으로 하이랄의 세계를 암흑과 어둠으로 에워쌌다. 하이랄왕은 7현자들과 하이랄의 기사들을 불러 악의 힘을 막으라 명령하고 악을 물리칠수 있는 마스터 소드라는 검을 만든다. 7현자들은 마스터 소드를 다룰 수 있는 용자를 찾으려 했지만 왕궁까지온 가논의 악의 힘에 대항 그들로 인해 하이랄은 평화가 온다.

그 사건이 끝나고 수세기가 흘렀다. 사람들은 그 사건에 대한 기억은 오랜세월이 흘러 사라졌다. 그런데 최근 하이랄에 새로운 재앙이 왔다. 전염병, 가뭄 등으로 하이랄 사람들은 대책이 없었다. 하이랄 왕은 현인들을 불러 옛날 그 봉인도 조사를 하지만 그대로였다. 왕은 이 문제를 해결할 수 있는 사람에겐 큰 상금을 내릴 것이라며 사람을 찾았다.

그때 이 문제를 해결한 아그님이라는 자가 나타난다. 그는 왕으로 부터 높은 벼슬을 받았다. 그러나 소문에 의하면 그는 그의 마술로 왕을 몰아내고 하이랄을 통치하려 한다고 한다. 하이랄은 또 다른 위기에 처한다.

어느날 밤 한소녀의 목소리가 링크에게 들린다. "도와줘요... 저는 젤다라고 해요. 저는 성의 지하감옥에 갇혀 있어요."

링크는 잠에서 깨어난다. 그런데 그의 할아버지가 칼과 방패를 들고 밖에 나갈 준비를 하고 있다. 할아버지는 내일 아침에 온다고하며 밖에 나가지 말라고 하면서 나간다.

* 조작법 *

A버튼 : 다양하게 쓰임
B버튼 : 칼을 사용
Y버튼 : 아이템을 사용
X버튼 : 지도를 볼때 사용
셀렉트 : 저장할때
스타트 : 서브화면 보여줌

* 아이템 *

등 : 동굴이나 어두운 곳을 밝혀줌

부메랑 : 하이랄 성에서 얻을 수 있다.

폭탄 : 적을 없앨때 사용하고 이 폭탄은 들어 던지는 기술을 꼭 알아두자.

병 : 약물, 요정 등을 넣을수 있다. 4개까지 얻을수 있다.

잠자리채 : 카카리코 마을에서 얻고 많은 것들을 넣을 수 있다.

무드라의 책 : 카카리코 마을 쪽 서점에서 구입할 수 있다

활 : 동쪽 신전에서 얻을 수 있다.

버섯 : 미궁의 숲에서 얻을 수 있다.이것은 마법의 가루의 재료가 된다.

마법의 가루 : 버섯을 마법사에게 주면 얻을수 있다.

마법의 거울 : 암흑의 세계와 빛의 세계를 갈수있는 중요한 아이템이다.

매직망치 : 암흑의 신전에서 얻을 수 있다.

훅 쇼트 : 수의 신전에서 얻을 수 있다.

삽, 피리(오까리나) : 암흑의 세계 중심의 숲에서 어떤 동물이 삽을 줌. 이걸 이용해 빛의 세계 중심의 숲에서 피리를 얻을 수있다.*(왼쪽 상단 꽃밭을 팜

아이스 로드 : 하이리아 호수 근처 동굴 옆에 있다.

화이어 로드 : 숲의 신전에서 얻을 수 있다.

에텔의 메달 : 헤라의 탑옆에 있다. 이 메달은 마스터 소드가 있어야지만 얻을 수 있다.

범버 메달 : 빛의 세계 사막의 신전 근처 산에 있으므로 암흑의 세계를 통해 얻을 수 있는 아이템

쉐이크 메달 : 소원의 폭포쪽으로 가다보면 돌로 원형태로 된 웅덩이가 있다. 거기에다 아무것이나 던지면 얻을 수 있다.

* 던전용 아이템 *

던전 내에서는 꼭 지도,나침판,큰 열쇠를 얻자.
이것들은 던전내에선 아주 필요한 아이템들이다.

* 빛의 세계

(1) 하이랄 성 (2) 링크의 집 (3) 카카리코 마을 (4) 동쪽의 신전 (5) 사막의 신전 (6) 헤라의 탑 (7) 미궁의 숲 (8) 초원의 사당 (9) 하이리아 호수

＊참고＊
지도에 A～F까지는 아이템들이 숨어 있는 곳이니 지도에 표시를 보고하면 쉽게 구할수 있다.

* 어둠의 세계

(1) 암흑의 신전 (2) 숲의 사당 (3) 해골의 숲 (4) 낙오된 자의 마을 (5) 하이리아 호수 (6) 악마의 늪 (7) 데스 마운틴 (8) 피라미드

자!! 시작이다. 공주를 찾아서..

여기가 성으로 통하는 비밀통로이다. 그 곳에 들어가자. 그런데 거기에는 할아버지가 쓰러져 계신다. 할아버지는 젤다공주를 구하라며 칼과 방패를 줄 것이다.

이것을 밀자.

아니! 할아버지가?
그리고 공주를 구하러 가자. 그길을 가다보면 큰 정원이 나온다. 그리고 성에 들어 가자.

공주를 구출

자 이제 집을 나가 우선 x버튼을 눌러보자. 이제 부터는 자주 지도를 보는 것이 큰 도움이 될것이다. 표시가 된 부분으로 가면 성이있다. 그런데 그 성은 들어가지 못하게 막고 있다. 그러나 성의 수풀을 던져보면 구멍(비밀통로)이 있다.

통로를 빠져나오면 교회로 나오게 된다. 교회 신부는 마스터 소드라는 칼에 대해 말해준다. 신부는 카카리코 마을 장로가 그 검을 얻는 법을 알고 있다고 알려준다.

성속의 지하에 부메랑이 있다.
공주는 지하 3층에 있다. 구하면 공주는 빠져 나갈 통로를 안다고 한다. 그러면 그 통로로 가자. 통로는 너무 어두워 아무것도 안보인다. 그런데 화대를 이용해 환하게 가자.

신부님은 마스터 소드에 대해 알려준다.

카카리코 마을로

카카리코 마을 장로집에 가면 어떤 할머니가 장로가 어디 있는지 모른다고 하지만 마을안에 장로가 있는 곳을 아는 사람이 있다고 한다.

장로님이 안계신다.

이 소년은 장로님이 계신 곳을 지도에 표시 해준다.

장로를 찾아서

소년의 말대로 동쪽 신전의 유적근처에 가면 장로가 있는데 장로는 마스터 소드를 얻으려면 3개의 펜던트를 얻어야 한다고 말한다.

장로님을 만났다.

첫번째 펜던트를 찾아

이제 첫째 펜던트를 찾자. 첫째 것은 바로 위인 동쪽 신전에 있다.

여기가 바로 동쪽 신전의 입구이다.
여기들어 와서는 비밀 버튼을 조심해야한다. 또 어떤 방은 적을 다없애야지만 갈 수 있는 곳도 있으니 조심하자.
곳곳에 버튼들이 있으니 잘 보고 다니자.

드디어 화살을 얻었다.
보스는 6명의 병사덤비는데 검과 화살로 이길수있다.

처음 보스라 그런지 조금은 쉽다.

페가서스의 구두와 두번째 펜던트

그러면 그 첫 펜던트를 얻을 수 있다.이것을 가지고 장로한테 가면 페가서스의 구두라는 것을 얻을 수 있는데,이 구두는 화살보다 빠르게 달릴수 있다.

구두를 받는다.

카카리코 마을 도서관에 책(무드라의 책)을 얻는다.
이제 사막의 신전쪽으로 가자.
신전의 앞에서 무두라의 책을 읽으면 들어갈 수 있다.

무드라의 책을 읽으면 문이 열린다.

이 돌을 밀면 문이 열린다.
여기에서 파워 글러브를 꼭 얻자. 그리고 항아리들을 치우다 보면 누르는 버튼들이 간혹나오는데 잘 보고 다니자.

파워 글러브를 손에넣었다.

돌의 위치 변경

불을 붙이면
이번 보스는 세마리 뱀이다. 이 뱀이 흙속에서 나오기 직전 공격하면 된다.

조심하자.
그러면 둘째 펜던트를 얻을 수 있다.

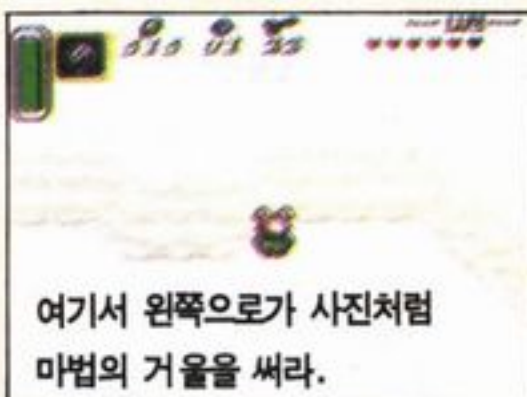
마지막 펜던트를 찾자

마지막 펜던트는 지도 북쪽의 산에 있다. 동굴로 가다보면 어떤 할아버지가 램프를 읽어 버렸다고 한다. 구해주면 마법의 거울이란 것을 받는다. 이거울이 없으면 마지막 펜던트가 있는 헤라의 탑에 못간다.

이곳이 입구이다.

할아버지는 마법의 거울을 주신다.

이곳에 들어 가라.

그러면 이곳으로 오게된다.

여기서 왼쪽으로가 사진처럼 마법의 거울을 써라.

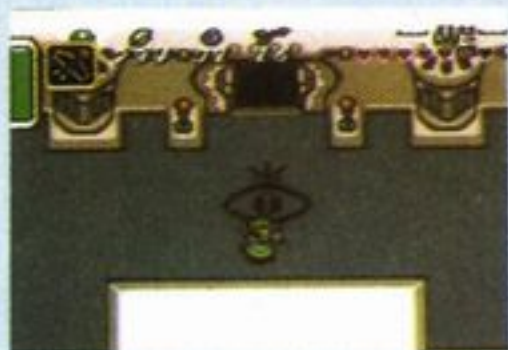
달진주(MoonPear)를 얻었다.
보스는 꼬리를 공격해야하고 밑으로 떨어지지 않게 조심하면 쉽게 이길 수 있다. 마지막 펜던트를 받으면 이제 미궁의 숲으로 가자.

그러면 아까 그곳의 윗 부분에 온 것을 알수있다.
이곳 헤라의 탑은 별 모양과 구슬 스위치를 잘 이용해서 아이템을 얻어야 한다.

꼬리를 맞추자.

마스터 소드와 사제와의 대결

마스터 소드가 링크의 손에 올려 졌다.
그런데 젤다 공주가 있느 교회에 군인들이와 공주는 위기에 빠진다.
빨리 아그님이 있는 성으로 공주를 구하고 아그님을 무찌르러 가자.
링크는 이제 성으로 가자. 이 성은 7층으로 되어있다.

이제 미궁의 숲이란 곳에 가서 링크는 드디어 마스터 소드를 얻어야 된다.

들어가자.
가면 아그님은 공주를 제물로 바칠려고 한다. 그 때 아그님은 공주를 데리고 어디론가 사라진다.
아그님의 약점은 마법을 역이용 하는 것이다. 이기면 암흑의 세계로 가진다.

커튼뒤에서 무엇인가 있다.

마법을 역이용해라.

암흑의 세계로 왔다.

첫째 크리스탈

이제 해야할 일은 7인의 현자들을 상징하는 크리스탈을 찾아야 한다. 첫 크리탈은 암흑의 신전에 있다. 그 곳에 가다보면 원숭이가 따라오는데 이 원숭이가 꼭 필요하다.

원숭이가 따라온다.

석상에 화살을 쏘자.
이곳은 비교적 간단하고 여러개의 워프존이 있는데 그걸 이용해야 한다. 또 해머라는 망치를 얻자.

이것이 매직 해머이다.
보스는 일정간격을 두고 화살공격과 머리 부분의 투구를 해머로 부수고 공격하면 된다. 이기면 첫째 크리스탈을 얻을 수있다.

보스를 조심하자.

잠깐만

강민구, 조성호(용산전자상가에서, 잠원국 6학년)

와! 게임챔프다. 진짜로 게임챔프 기자님이세요.
값도 싸고, 구경할 것도 많아서 용산 전자상가에 나왔어요. 책이요? 아주 좋아요. 매달 꼭 사볼꺼예요. 근데 우리 학교에는 왜 책받침 안줘요? 다른 학교다니는 내 친구는 갖고 있던데.

둘째 크리스탈

둘째 크리스탈이 있는 수의 신전에 가면 막혀서 진행을 못한다. 그러면 마법의 거울을 이용하여 빛의 세계로 간다. 거기서 그 곳 신전 수문을 열어라. 그리고 다시 와보면 진행을 할수 있을 것이다. 여기서는 조라의물갈퀴가 있어야 수영을 할수 있다.

빛의 세계에서 수문을 열자.

다시오니 물이 차있다.
여기에서 아주 중요한 훅 쇼트라는 아이템을 얻자.

이것들을 잘 이용하자.

이것이 훅 쇼트이다.

석상을 이용하면 오른쪽 저쪽에 닫혀있던 문도 열리게 된다.
그리고 폭포 속에는 통로들이 있다.보스는 훅 쇼트를 이용해 없애자. 그러면 두번째 크리스탈을 얻을 수있다.

훅 쇼트를 이용

세째 크리스탈

세번째 크리스탈은 지도의 북서쪽에 있다. 이 곳은 입구가 많으니 주의 여기서는 화이어 로드라는 지팡이가 있어야한다.

이곳에 화이어 로드를 이용하면 보스로 가는 길들중 네개의 화대에 불을 붙이고 나무 줄기를 없애면 보스를 만날 수 있다.이 곳 보스의 방바닥은 제멋대로 움직여 아주 어렵다.
보스는 화이어 로드로 없애면 쉽게 죽일 수 있다.

화이어 로드이다.
숲의 신전은 함정이 많고 적들이 어렵다.

보스는 화이어 로드로.

네째 크리스탈

암흑의 세계 서쪽에 어둠의 마을에 있다. 마을의 가운데 석상이 있는데 그 앞에서 석상을 잡아 당기자. 여기서는 폭탄을 집어 던지는 방법을 알아야 한다. 방법 – (Y버튼을 누르면 설치가 돼는데 그때 A버튼을 누르면 폭탄을 던질 수있다.)

잡아당기자.
지하에 들어 가면 감옥에 갇힌 소녀가 있을 것이다.

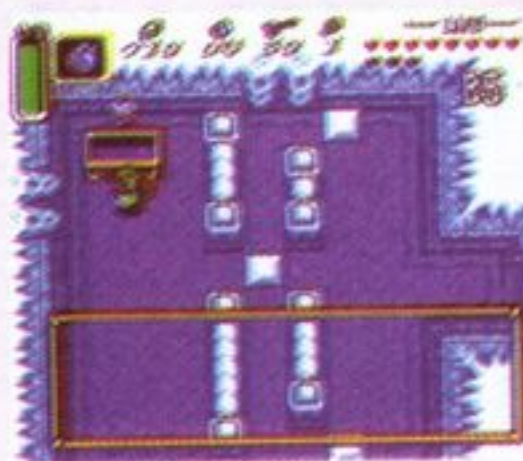
소녀가 있다.
만났으면 보스 한테 가자. 이번 보스는 빠르고 정확한 공격이 요구 된다.
마스터 소드를 이용하면 쉽게 죽일 수있다.무찌르면 네번째 크리스탈을 얻을 수 있다.

보스는 마스터 소드를 사용하자.(약점은 머리)

다섯째 크리스탈

다섯번째 크리스탈은 남쪽 구석에 있다. 우선 가기전 카카리코 마을로 가서 대장장이를 만나 마스터 소드의 파워를 높인다. 이 신전의 입구에서 우선 거울을 쓰고 가운데에 보이는 돌을 치우면 워프 존이 있는데,이곳에 들어가면 이 신전으로 들어갈수 있을 것이다.적중,벽에서 튀어나오는 놈은 화이어 로드로 죽이고, 해골기사는 칼로 한번공격한뒤 쓰러지면 그자리에 폭탄을 놓자. 그러면 놈을 쉽게 죽일수 있다. 또, 이곳의 큰 상자와 왕으로 통하는 입구는 잘생각해서 찾도록 하자.(구슬 스위치를 잘사용하자.)

얼음의 동굴은 전과는 달리 상당히 구조가 복잡하다.

화이어로드로 우선 한후, 보스가 갈라지면 칼로 공격.

파란 옷을 얻자.
또 비밀 스위치가 곳곳에 있어 잘보고 다니자. 이번 보스는 칼로 머리를 공격. 빠른 움직임이 있어야 한다.

여섯째 크리스탈

작은 눈알을 먼저 죽이면,(큰 눈알의 번개 주의!)큰 눈알이 공격해온다. 칼로 공격하자.

안으로 가기위해서는 3개의 문장중 하나가 필요하다. 이번 동굴은 매우 복잡하다. 그리고 오까리나라는 아이템이 꼭 필요하다. 이 아이템은 암흑의 세계 가운데 숲에 피리부는 소년과 대화를 하면 삽을 주는데 받으면 빛의세계 중앙 부근으로 가 땅을 파다 보면 이 오까리나를 얻을 수 있다. 이것은 카카리코 마을 중앙 석상에 가서 쓰면 석상 속에서 새가 나와 그것으로 이동할 수 있게 된다.이제 이것으로 수정을 구하러 간다.이곳은 함정도 많으니 조심하고 많은 곳을 돌아다닌다.(화대에 불을 잘붙이자.) 보스는 공격패턴을 익힌 뒤 마스터 소드로 공격하면 된다.

그러면 여섯번째 수정을 얻을 수 있다.

마지막 일곱번째 크리스탈

마지막 동굴 여기는 여태지나왔던 동굴들 중 최고로 어려운 곳이다. 그리고 동굴로 들어가려면 3개의 문장중 하나가 있어야 들어갈수있다. 이곳에선 소말리아의 지팡이를 얻어야 한다. 이 아이템을 잘 활용하자. 이번 보스는 아이스 로드와 화이어 로드를 잘 사용하자.(진행하다보면 두개의 공같은 스프링이 달린 놈이 있는데, 이놈들은 무적이니, 죽일 수없고 오른쪽 맨 위에 있는 벽돌을 밀면, 상자가 나타나므로 작은 열쇠를 먹고 계속 진행하자.)

레이저를 막을수 있는, 방패를 구했다!

왕에 오른쪽에 있는 놈은 화이어로드로 공격한 뒤, 굳을때 칼로 공격, 왼쪽은 아이스 로드로 같은 방법으로 죽인다.

가논의 탑

이 동굴은 너무 까다로워서 하기가 싫을 정도이다. 이 탑에는 여태까지 등장했던 대부분의 보스들이 등장한다. 이곳의 보스는 사제인데 분신이 있다.

공략법은 전과 같다.

7개의 수정이 봉인을 풀어준다.

마지막 붉은 옷을 구했다.

사제를 죽이면 가논은 도망친다.

가논과의 대결

대결전 빛의 세계의 자신의 집이었던 곳으로 가서 슈퍼 폭탄를 구입한다.

이것으로 피라미드의 갈라진 곳을 파괴할 수있다. 그 물에 자신의 아이템을 던져 보자.

가논과의 대결에서 마법 메타를 아끼자. 가논은 처음에 창으로 공격하다가 나중엔 공격법이 바뀌는데 이때 마스터 소드로 공격하면 가논이 잠시 돌로 변한다. 이때 은의 활로 공격하자. (밑에 2개의 화대에 불을 부지런히 붙이며 싸우자.)

은의 활을 잘이용.

〈지하1층〉

2층

〈1층〉

2층

지하1층

B1F　2F　B1F

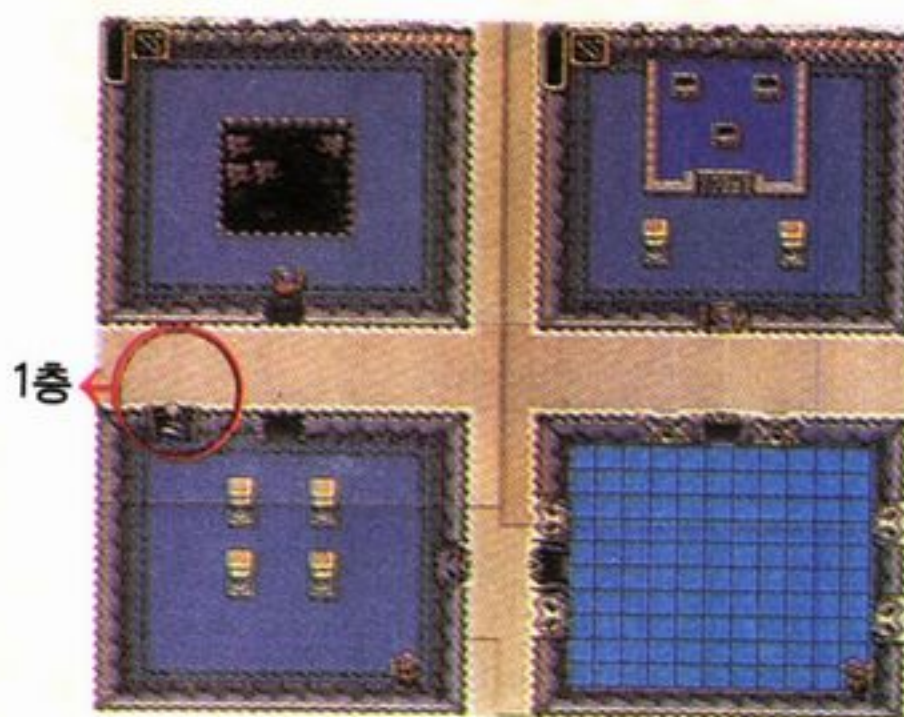
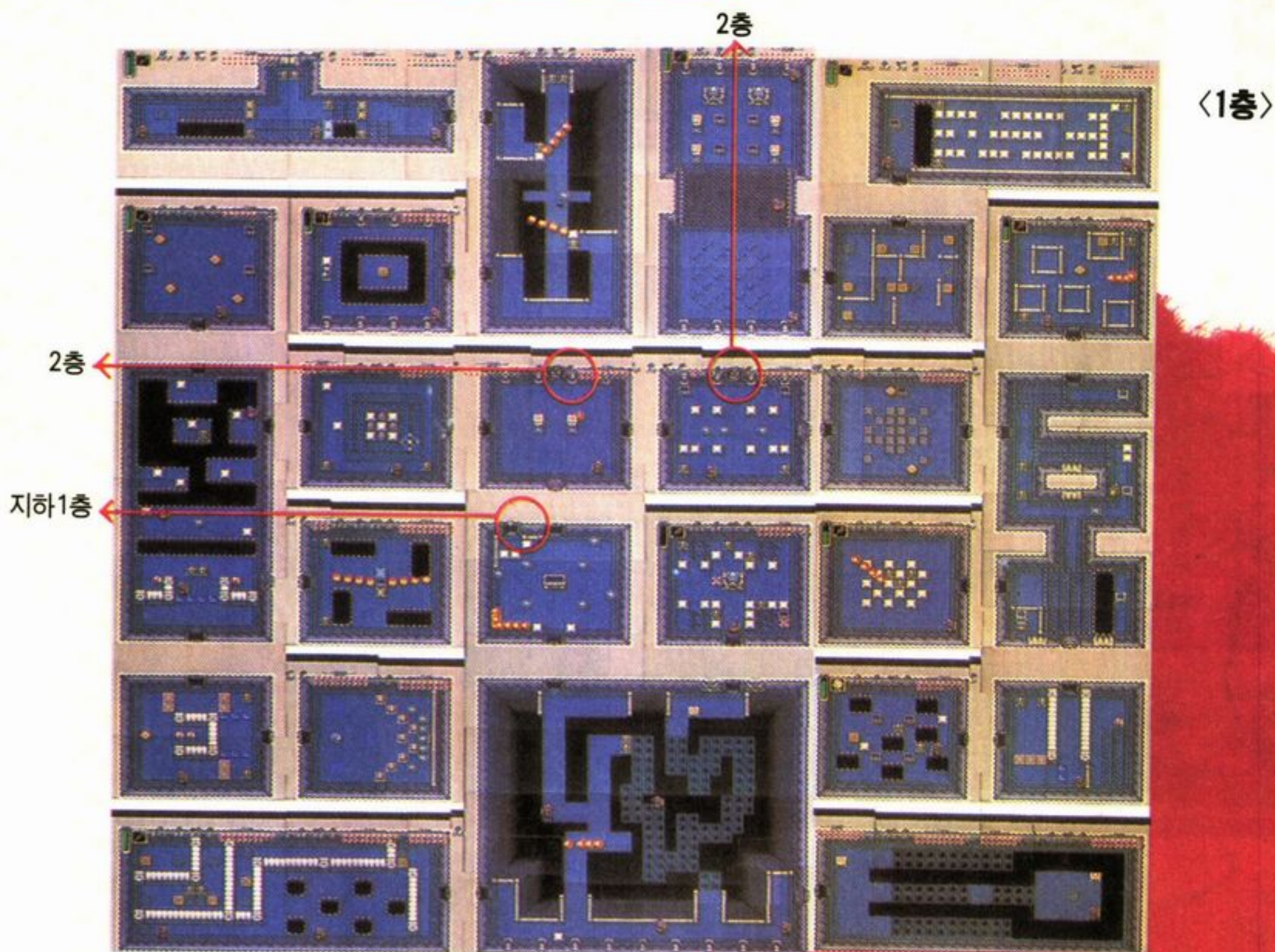
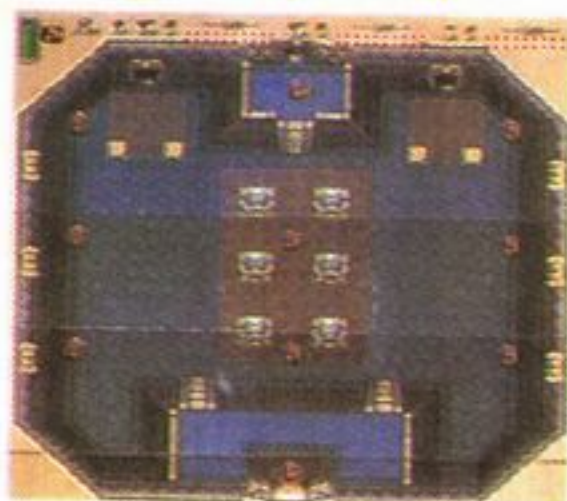
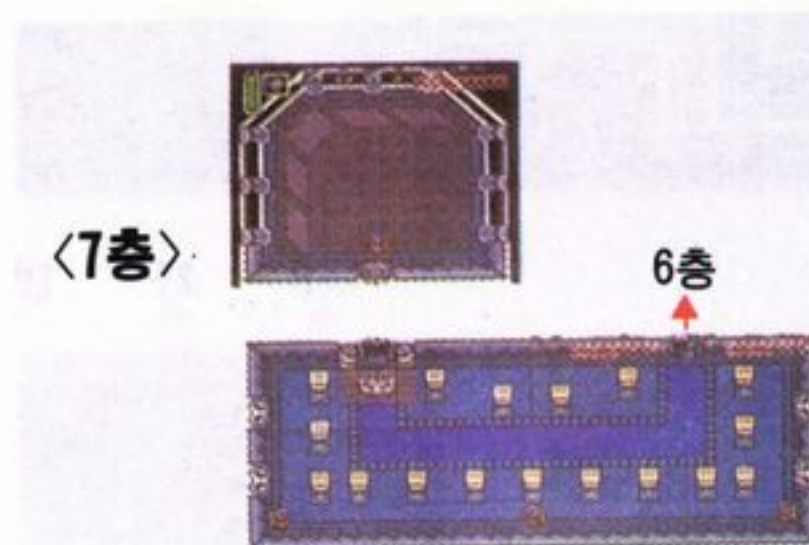
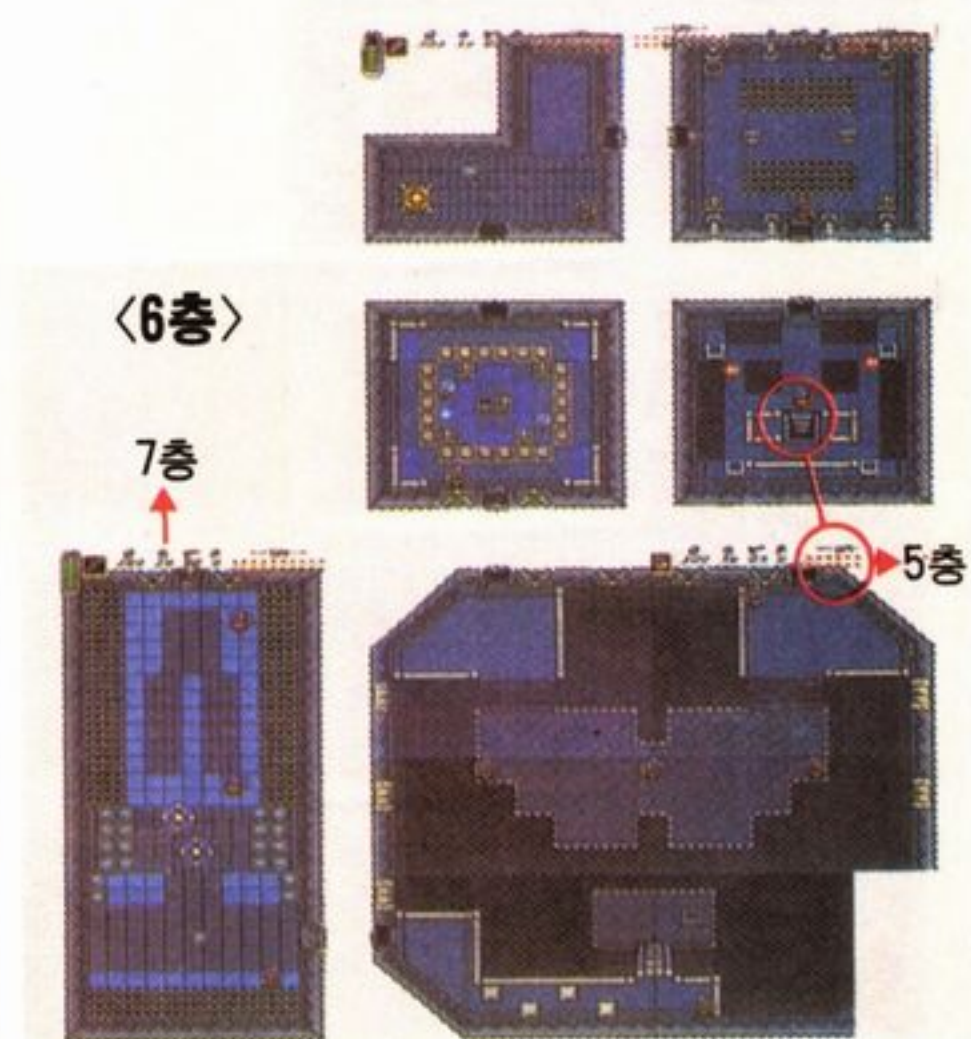
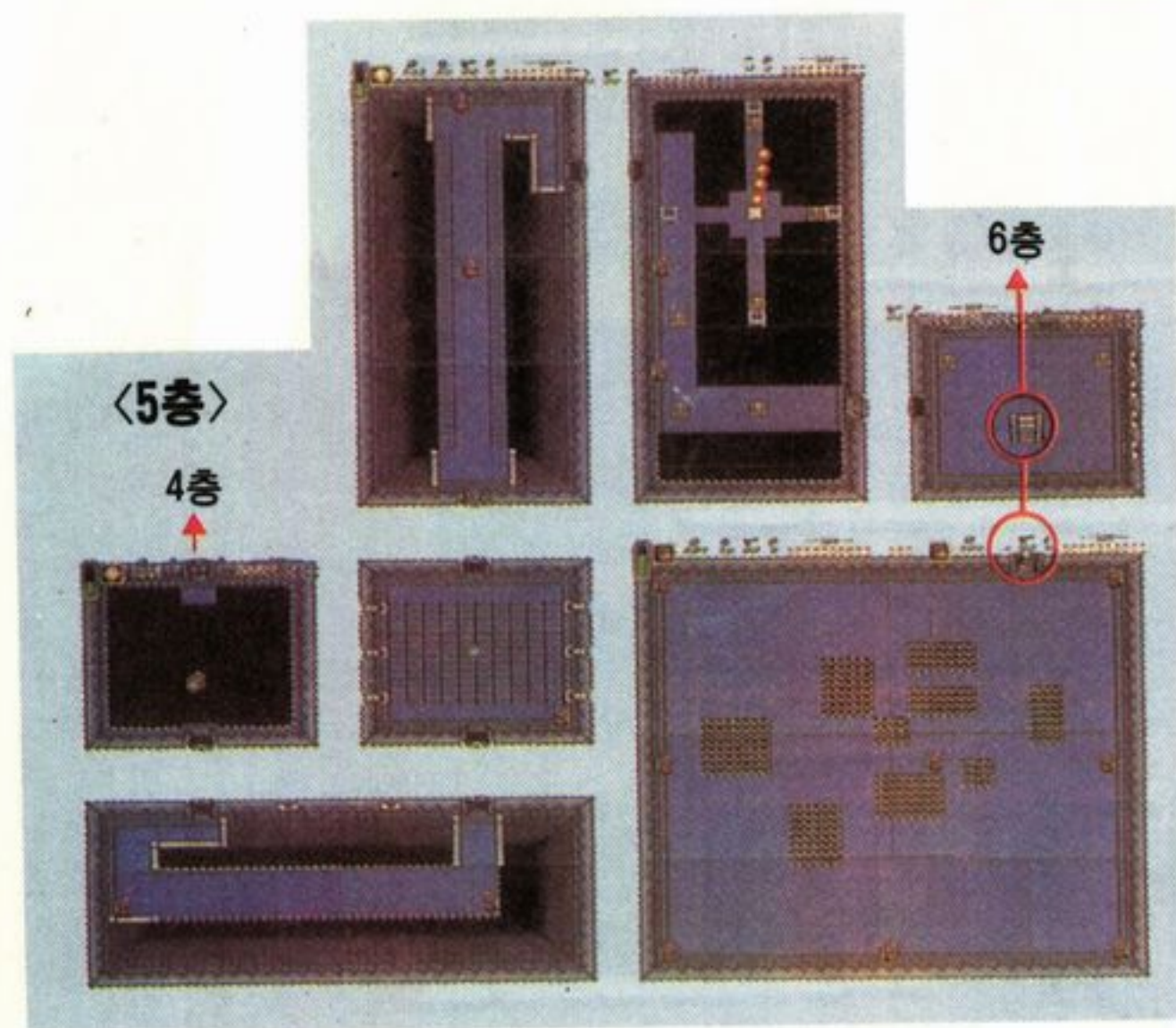
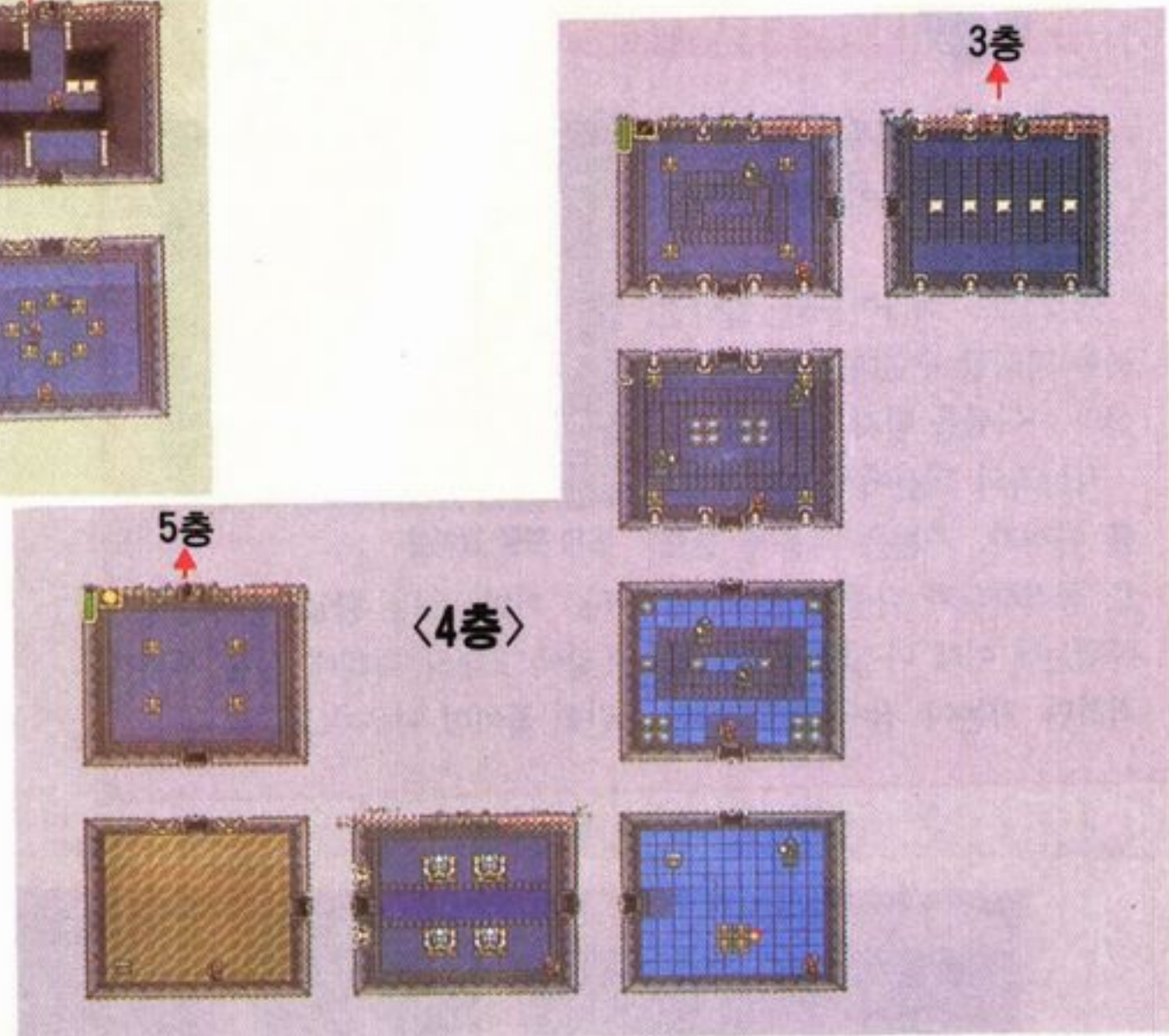
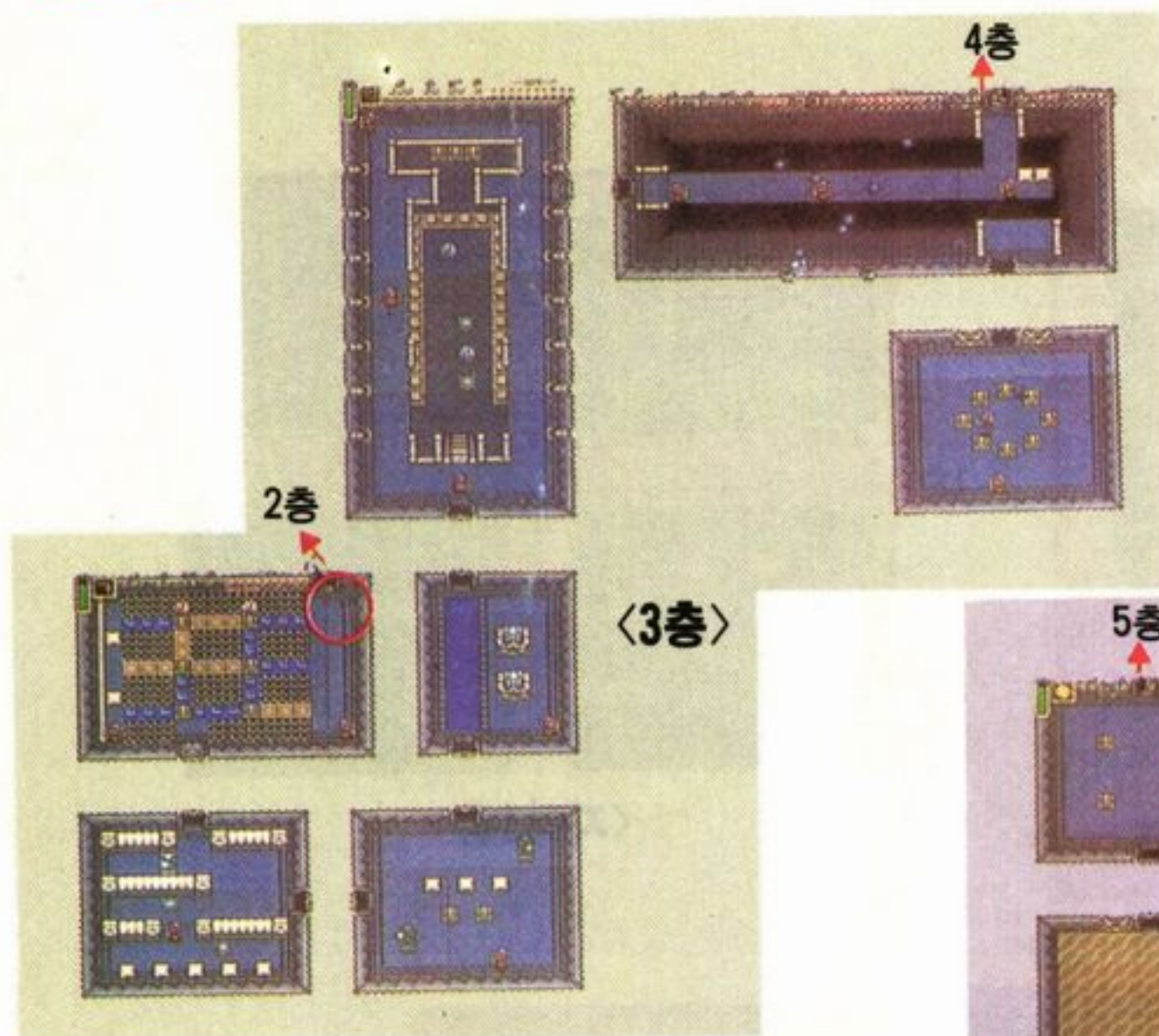
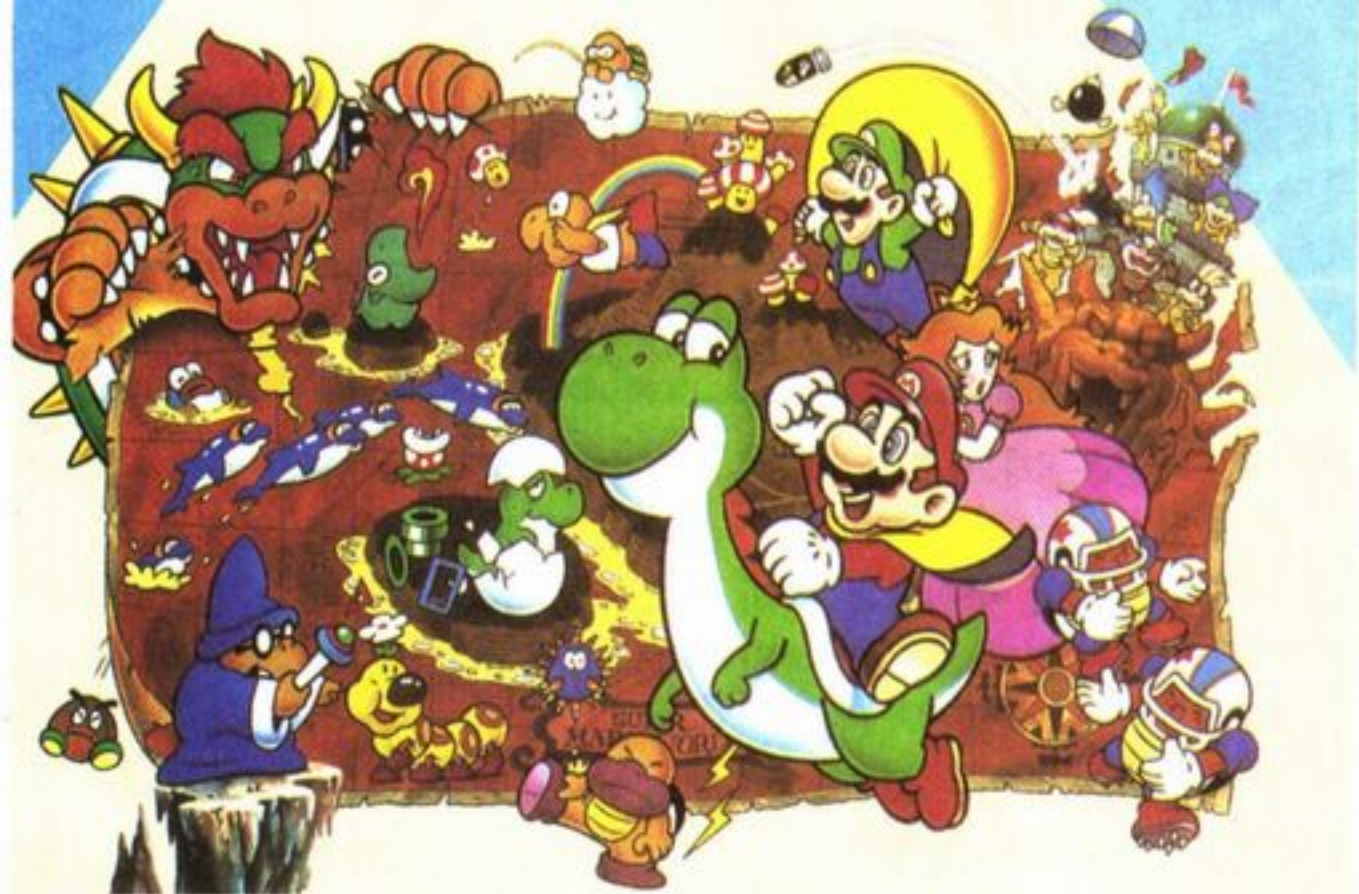
〈2층〉

4층

2층

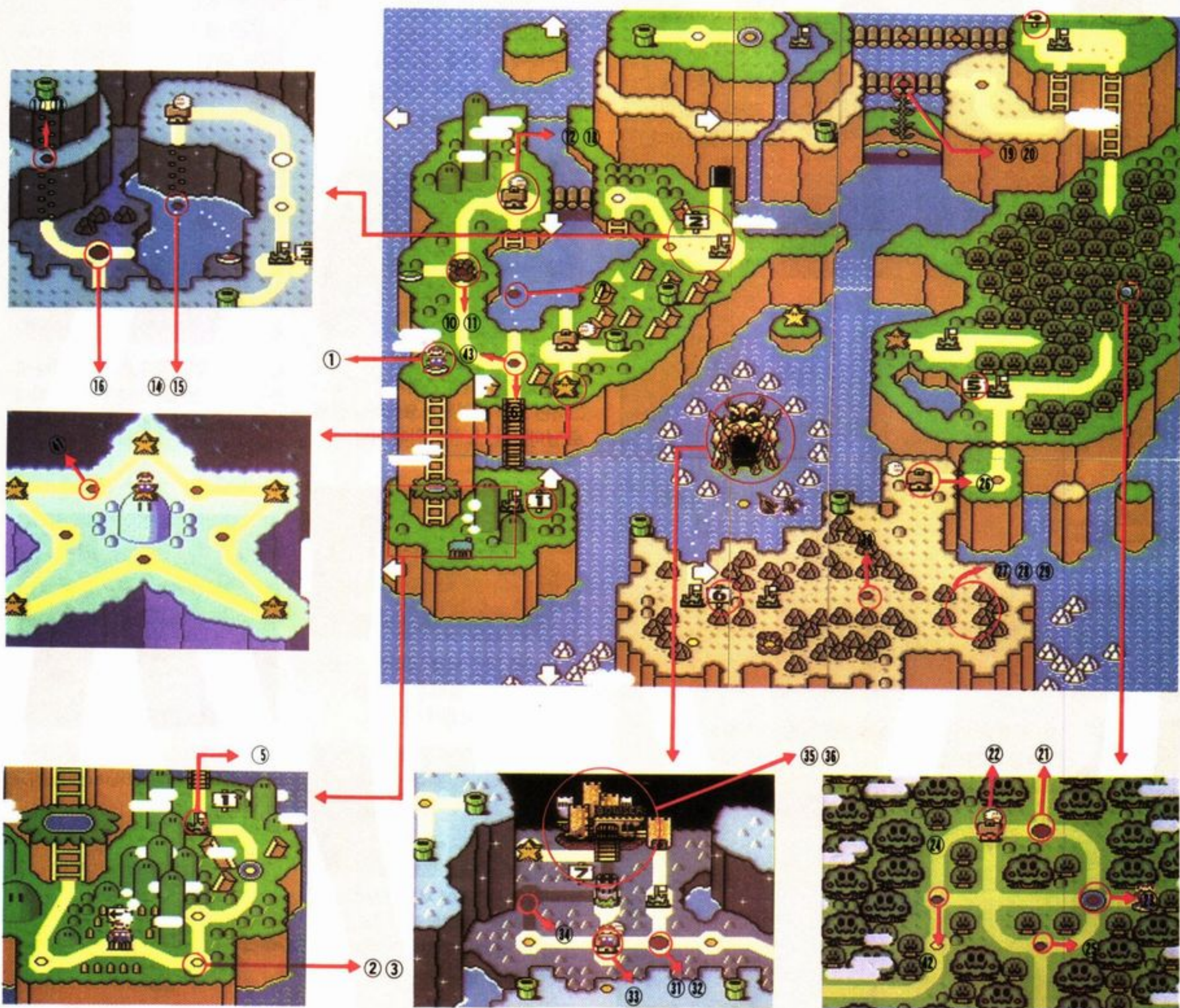
〈3층〉

3층

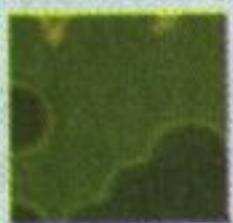
5층

〈4층〉

슈퍼마리오 월드

슈퍼컴보이						
	국내 발매일	90. 11. 21	장르	액션	화면 외국어 난이도	영어 중
	제작사	닌텐도	용량	4M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,000엔	기타	영어판	게임 난이도	AB©DEF

1. 슈퍼 마리오 시리즈

슈퍼 마리오는 1985년 닌텐도에서 태어났다. 그 당시 폭발적인 인기를 누렸고 가정용 게임의 대명사로 남게되었다. 그 뒤, 마리오2(슈퍼 원더풀 마리오), 마리오3가 잇따라 히트치고 이제는 슈퍼 패미컴으로 새롭게 나타났다. 마리오 시리즈의 4번째 작품인 마리오 월드는 기존의 시리즈와는 엄청나게 차이가 많이 난다. 그래픽에서 부터 캐릭터의 동작까지……. 특히 여기서는 다른 게임에서 느낄 수 없던 스릴을 만끽할 수 있을 것이다.

2. 컨트롤 패드의 테크닉

특수공격, 가속도 : Y
점프 : B
스크류 점프 : A
공중 비행 : ▶Y+B
원산 폭격 : 공중 비행중에 대각선 밑으로
R, L : 화면을 스크롤.
셀렉트 : 보조 아이템을 쓰게한다.

3. ITEM (아이템)

버 섯 : 마리오를 크게 변신

파란 거북이등 : 요시가 먹으면 하늘을 난다.

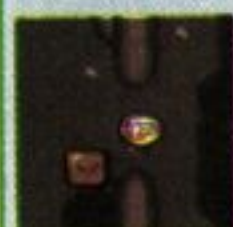
불 꽃 : 공격형 마리오로 변신

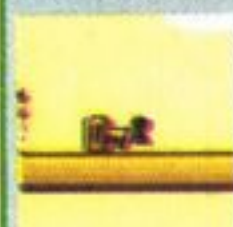
노란 거북이등 : 요시가 먹으면 회오리 바람을 일으킴.

깃 털 : 슈퍼

빨간 거북이등 : 요시가 먹으면 불을 발포한다.

별 : 잠시동안 무적으로 지속 마리오로 변신

초록 거북이등 : 거북이를 그대로 배출.

풍 선 : 하늘을 날게 한다.

파란 요시 : 하늘을 날수 있다.

열 쇠 : 비밀 문을 열수 있다.

노란 요시 : 회오리 바람을 일으킨다.

동 전 : 100개를 채우면 보너스

빨간 요시 : 불을 발포 한다.

P : 동전을 벽돌로 벽돌을 동전으로 교환.

초록 요시 : 요시의 기본형.

4. 게임에 앞서

이 게임은 8개의 코스로 이루어져 있다.

쿠파의 일곱 아이들과 쿠파 자신의 성이 있다. 하지만 각각의 성으로 가기 위해서는 산을 지나 강을건너 힘든 모험을 해야만 성에 도착할 수 있다.

그러므로 쿠파의 성까지 가기 위해서는 총 90개 정도의 스테이지를 클리어 해야 한다. 가는 도중에 지름길도 있고 재미있는 곳도 많이 나온다.

특히 별의 길을 찾으면 매우 빠르게 이동 할수 있다. 또한 이 게임은 숨겨진 길이 엄청나게 많은 것이 특징이다. 숨겨진 길이 있는 곳은 표시가 붉은 곳이다.

이 붉은 베이스(BASE)는 매우 중요하다. 그이유는 게임 진행중 붉은 베이스(BASE)에서 비밀을 밝혀야만 게임을 진행할수 있기 때문이다. 게임을 하면서 비밀이 숨겨져 있을만한 곳을 찾으면서 진행하자. 자! 요스타 섬으로 가자!!

코스 1

요시가 살고 있는 섬. 마리오의 시작 지점은 요시의 텅 빈 집에서 시작된다.

쿠파에게 알을 모두 납치 당한 요시는 특수한 기술로 마리오를 힘껏 도와준다.

요시를 잘 이용하면 커다란 이익을 얻을 수 있다.

모든 요시의 기본인 초록 요시는 과연 어떤 장점이 있을까???

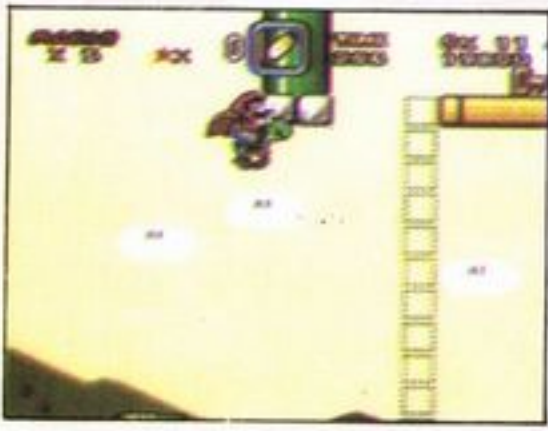
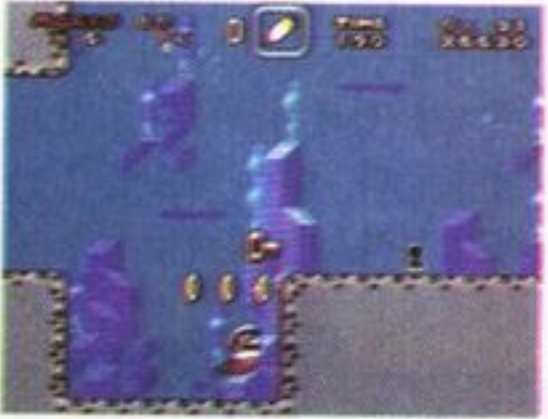
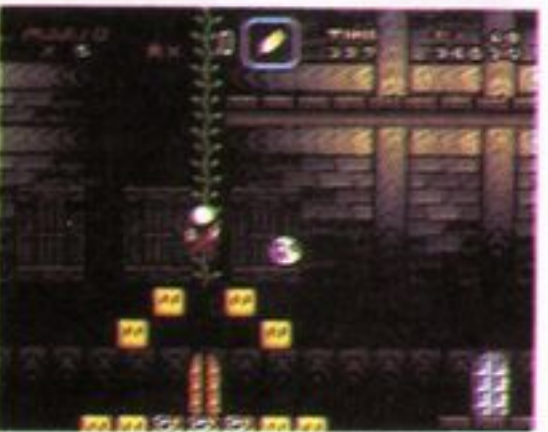
1. 섬에서 가장 높은 산에 있는 노란 느낌표를 발견하여 스위치를 밟자. 그러면 노란 느낌표가 요스타섬 전체로 날아간다. 노란색 외에 파랑, 초록색이 있다.

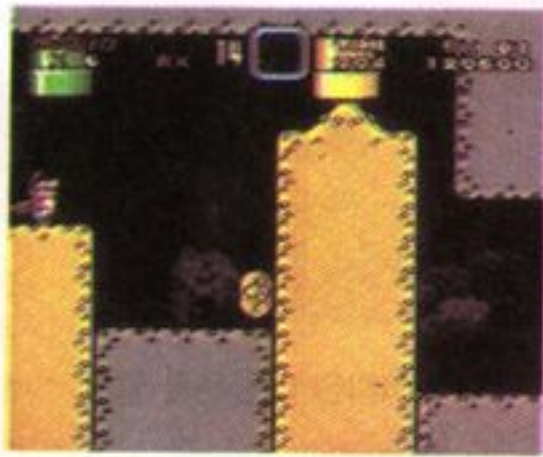
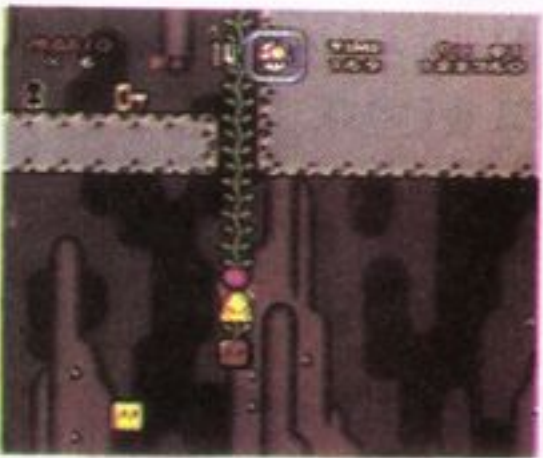
2. 요시를 타면 혀로 공격할 수 있는데 나무 열매를 많이 먹게 되면 배설물(?)아이템이 나온다.

3. 마리오 시리즈에 처음 등장하는 클리어 게이트. 게이트의 움직이는 하얀 바를 정확하게 맞추면 바의 높이에 따라 별을 준다.

4. 클리어 할때 얻은 별이 100개가 되는 순간에 보너스 스테이지가 나타나는데 같은 모양 3개가 나오면 보너스가 나온다.

5. 코스1의 보스. 저울이 기울어진 쪽으로 밟으면 용암에 떨어진다. 비교적 간단!

코스 2

6. 게이트를 통과하기 전에 있는 파이프 앞에서 하늘로 올라가면 비밀 길을 열리게 하는 열쇠와 열쇠 구멍이 있다.

7. 진행도중 스위치가 나오면 들고 가다가 열쇠 구멍이 있는 곳에서 누르자.

8. 고스트 하우스. 파워 스위치를 누르고 노란문 위의 벽돌을 치면 나무 줄기가 나온다. 올라가서 파란 문으로 들어가라.

9. 별의 길의 입구를 지키는 아토믹 텔레사. 벽돌을 사용해서 3번 공격 !

10. 지면이 위로 올라 왔을때 파이프로 들어 간다.

11. 거북이를 이용해서 오른쪽 위의 벽돌을 맞추어서 비밀 문을 찾아라.

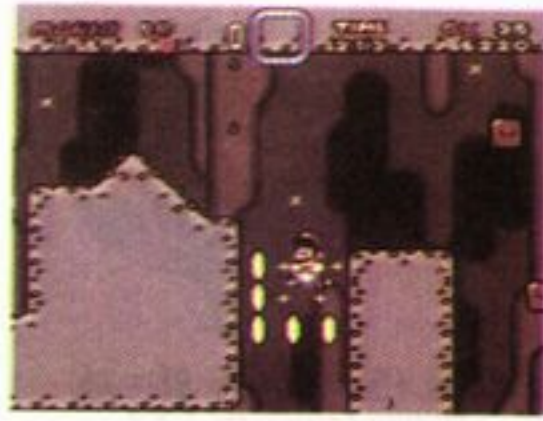
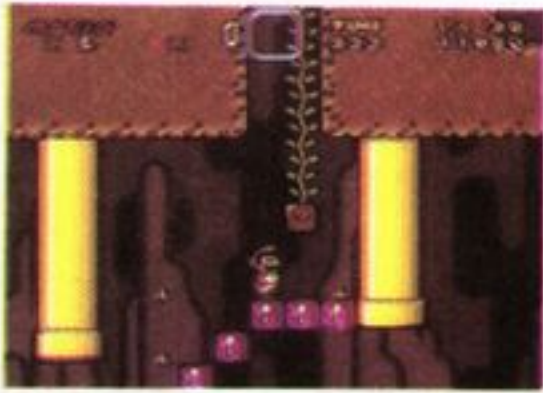
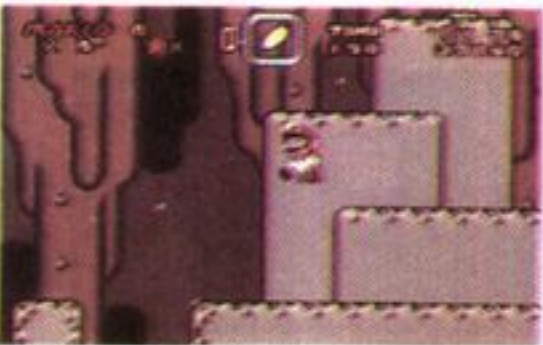
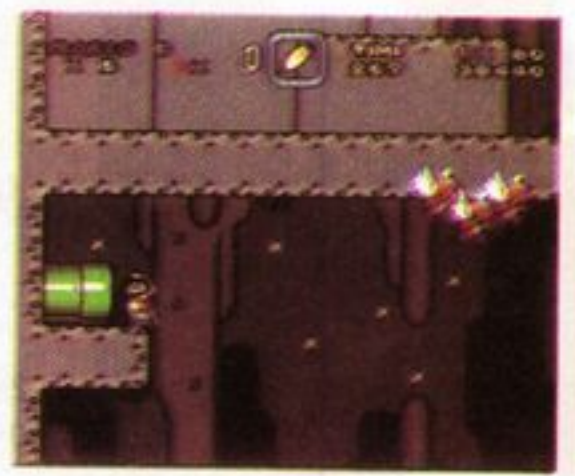
12. 바로 위에 비밀 문으로 통하는 길이 놓여져 있다. 슈퍼맨이 꼭 필요 !

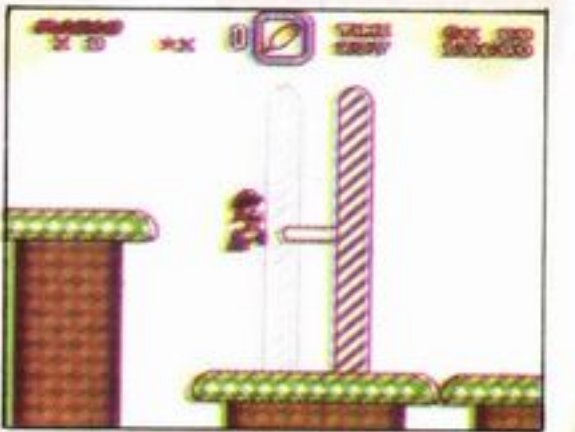
13. 고스트 하우스를 빠져 나가려면 문으로 들어가서 스위치를 나타나게 한 다음 스위치를 밟지말고 다시한번 반복한다.

코스 3, 4

음침한 동굴. 동굴 답게 박쥐 소리, 물방울 소리가 실감난다. 환상의 스테레오다.

이번 코스에는 4번째 성으로 가는 지름길이 숨어 있다. 이제 곧 흥미 진진한 모험이 눈앞에 펼쳐진다.

14. 벽돌을 밟고 왼쪽으로 올라간다.

15. 스위치를 안전한 곳으로 옮긴 다음 밟고 이밑으로 내려간다. 그러면 비밀문이 있다.

16. 비밀문을 통해 붉은 느낌표를 터트리고 다시 바로전 스테이지의 이 지점으로 온다음 붉은 벽돌을 밟고 올라가서 비밀문을 열자.

17. 별의 길로 가는 두번째 비밀 통로. 슈퍼맨인 상태에서 이곳을 출발점으로 하고 왼쪽으로 날아가라.

18. 별의 길로 가는 통로의 파이프.

19. 요시를 타고 클리어 게이트 밑으로 가면서 요시를 버리고 위로 점프.

20. 전진하면 또, 하나의 게이트가 나타난다. 이 게이트가 바다를 통해 별의 길로 가는 문이다.

코스 5

일명 마계의 숲이라 일컷는 이곳은 이름 그대로 복잡하고 어려운 곳이다.

이 부분이 이 게임의 중심부라고 해도 과언이 아니다.

이 부분은 별의 길로 통하는 부분, 길이 제일 복잡, 게임의 전후반을 나누는 곳. 이것 외에도 여러개의 비밀이 적지 않게 숨어 있다.

21. 물음표를 치면 풍선이 나오는데 이것을 먹고 왼쪽으로 가면 열쇠가 있다.

22. 이번 고스트 하우스에서는 2번을 클리어 해야만 길이 뚫린다.

23. 이곳에서 왼쪽에 있는 벽으로 들어 간다. 이 벽은 눈속임이다. 벽속에 열쇠가 ?

24. 거북이를 밟고 파이프 속으로 들어 가면 열쇠가 기다리고 있다.

25. 클리어 게이트 바로 앞에 있는 파이프 속에 열쇠가 있다.

34. 요시가 있어야만 비밀문의 열쇠를 얻을 수 있다.

35. 드디어 쿠파의 성에 도달. 물음표를 치면 무엇이 나올까?
앗!!! 조명이……. 마리오가 춤을 추려고 그러나?

코스 6

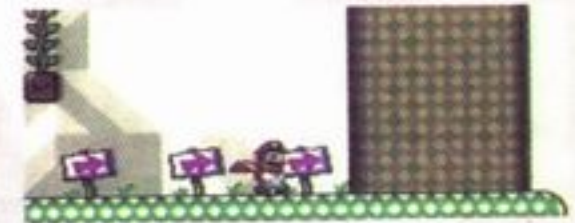
쵸코렛 아일랜드. 섬 전체가 쵸코렛 색으로 되어 있다.

비밀의 길을 찾지못하면 게임을 진행할수 없으므로 비밀의 문을 찾는데 중점을 두어야한다.

26. 유령을 쳐다보면 움직이지 않고 벽돌로 있게되지만 뒤로 돌아서면 유령이 되서 따라온다. 유령을 유인해서 이 지점까지 끌고와 유령을 받침대로 위로 올라가 고스트 하우스를 빠져 나간다.

27. 점프대를 사용해 물음표 벽돌에 있는 동전을 다 튕겨낸 다음 바로 옆 보이지 않는 동전을 치고 앞으로 돌진!

28. 동전을 다먹고 가면 클리어 게이트에 도달 할 수있다.

29. 동전을 치지 않고 가게 되면 6번째 성으로 갈 수있는 길이 생긴다.

30. 나무 줄기가 나오지만 타지말고 앞으로 날아가면 오리지날 클리어 게이트가 나타난다. 그곳으로 골인하자.

31. 요시를 타고 있는 경우 빛나는 날개를 얻게 되면 하늘로 올라가서 쉽게 클리어 할수 있다.

32. 밑에서 올라오는 지면을 밟고 왼쪽으로 점프해서 동굴위로 올라가 직진 하면 열쇠가 있는데 이 열쇠로 비밀의 문을 열게되면 어떤 성으로 가게 되는데 그곳을 클리어 하면 곧바로 쿠파에게 갈수 있다.

33. 스위치를 밟고 오른쪽으로 가면 동전과 문이 많이 있는데 제일 끝 문으로 들어가서 스위치를 들고 앞으로 가면 물음표가 있다.
이때 물음표를 쳐서 동전이 나오면 스위치를 밟아 동전을 벽돌로 변하게 한 다음 그것을 타고 올라가서 비밀의 문을 열자. (벽돌의 움직임은 방향키로)

쿠파 공략법

쿠파는 우스꽝스러운 삐에로를 타고 출현한다. 두번을 도망갔다가 다시 돌아 오는데 이때 불꽃으로 공격 하므로 불꽃 사이로 점프해서 피한다.

쿠파를 공격 할때는 쿠파가 던지는 리틀쿠파를 밟아서 든 다음 쿠파를 향해서 위로 던지면 상처를 준다. 이런 식으로 2번을 공격 하라.

36. 쿠파가 공격을 받는 모습. 재미있는 모습이다.

38. 마리오와 공주 그리고 요시의 일곱마리의 자식들?

숨겨진 특급 테크닉

1. 바다속에서 어느 물건을 얻으면 속도가 굉장히 빠르다. (요시, 벽돌등)

2. 거북이등을 가지고 가다가 지형이 낮은 곳에다 던지고 파라붐(적)이 갖고있는 초록 버섯을 먹자. 그러면 파라붐이 작은 괴물을 마구 뿌리는데 이때 낮은 장소로 유인하면 거북이등에 의해서 점수가 올라가다가 8000점 이상이되면 보너스가 연속으로 나온다. 단, 99대 까지 밖에 올릴수 없다.

3. 슈퍼맨인 상태에서 하늘로 올라가면 망토가 산모양으로 부푼다.

그때 가만히 두면 밑으로 내려오는데 마리오가 하강하기 전에 방향키를 뒤쪽으로 누르면 약간씩 올라간다. 이런 동작을 계속 반복하면 스테이지 끝까지 쉽게 갈수있다. 잘 안된다고 포기하지 말고 타이밍을 잘 맞춰서 잘 되도록 노력하자.

삼국지 III

수퍼알라딘보이	현지 발매일	11월 8일	장르	시뮬레이션	게임 외국어 난이도	일어 중
	제작사	고에이	용량	12메가	대상 연령	고등학생 이상
	현지 발매가	14,800엔	기타	삼성수입	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

중국 역사상 가장 오래 지속되었던 한왕조가 멸망했을때, 역사에 이름을 남기려고 넓고 넓은 중국대륙을 종횡했던 사람들이 있었다.

난무하는 책모, 의표를 찌르는 기습공격, 여러가지 전략을 펼쳐 겹치는 위기를 뚫고 중국 통일의 꿈을 그들을 계속 쫓았다.

이것은 긴 중국역사 중에서 겨우 100년도 되지 않는 삼국시대의 이야기이다...

Ⅰ.기초 지식 편

기본 용어 해설

HEX

워(WAR) 게임에서 자주 쓰이는 6각형의 칸을 말하는 것으로, 여기에서는 전투에 관련된 용어에 쓰인다.

① **HEX 전(戰)**: 전투를 말한다.

② **HEX 커멘드**: 전투 커멘드를 말한다.

인물(人物)

게임상에서 나타나는 사람을 통칭하여 인물이라 한다. 한마디로, '캐릭터'이다.

① **무장(武將)**: 게임상에서 직접 활동하는 인물을 가르킨다.

② **현역무장(現役武將)**: 어느 군주의 휘하로 배속되어 활동하고 있는 무장을 가르킨다.

③ **재야무장(在野武將)**: 어느 군주에게도 속해있지 않은 주인 없는 무장을 가르킨다.

④ **낭인(浪人)**: 수치적인 데이타가 없는, 이벤트의 역할을 하는 인물을 가르킨다.

능력(能力)

각 무장을 구성하는 각각의 능력을 말한다. 이 능력 수치의 높고 낮음으로 인물의 능력과 신분 등이 결정된다.

① **지력(知力)**: 병법의 지식 정도이다. 높을수록 계략의 성공율과, 계략에 빠지지 않는 능력이 높다.

② **정치(政治)**: 외교, 내정 지휘의 능력이다. 높을수록 외교, 개발의 효과가 커진다.

③ **무력(武力)**: 전투에 있어서의 공격력이다. 높을수록 전투에서 적에게 입히는 피해가 커지게 되며, 퇴각시 포로가 되지 않고 도망칠 수 있게 된다.

④ **매력(魅力)**: 내정과 외교에서 남을 끌어당기는 능력이다. 높을수록, 인사, 외교의 효과가 커진다.

⑤ **육지(陸指)**: 육상에서의 지휘 능력이다.

⑥ **수지(水指)**: 수상에서의 지휘 능력이다.

신분(身分)

현역 무장에게 부여되는 계급을 말하는 것으로, 각 신분은 군주가 현역 무장 중에서 임명,해임 한다. 현역무장은 각각 군주(君主), 태수(太守), 장군(將軍), 군사(軍師), 문관(文官),

移動(이동)

무장을 인접 도시로 이동시킨다.

(1) 무장을 이동시킬 도시를 선택한다. 타국의 도시, 전쟁중 무관(武官)중 어느 하나의 신분을 가지게 된다.

① **군주(君主)**: 군주는 한 국가의 지배자이다. 군주가 있는 도시가 그 국가의 수도이며, 모든 커멘드를 실행 하며, 모든 전투에서 대장이 됨은 물론, 모든 외교 결정권과 전후 처리권 및 인사권을 가지고 있다.

그리고 그 국가의 새로운 군주는 기존의 군주가 사망하지 않는 한, 바꿀수 없다.

② **태수(太守)**: 군주가 거주하지 않는 도시의 총 책임자이다. 그 도시에서 벌어지는 전투 및 도시에서 출격하는 전투에서 대장이 된다. 어느 신분의 무장도 태수가 될 수 있다.

③ **장군(將軍)**: 군주 및 태수만 실행 가능한 커멘드 외의 모든 커멘드를 실행 할 수 있다. 장기적인 커멘드 실행 지정은 할 수 없다.

④ **군사(軍師)**: 군주 및 태수만 실행 가능한 커멘드 외의 모든 커멘드를 실행 할 수 있으며, 각 무장의 커멘드 실행시, 조언을 해 줄 수 있다.

⑤ **문관(文官)**: 나라의 행정면을 담당한다. 개발 등의 내정과 사신으로 외교를 행한다. 1개월에서 최고 6개월 까지 연속 커멘드를 실행하도록 지정할 수 있다. 그러나, 병사는 가질수 없으므로, HEX전에는 참가할 수 없다.

⑥ **무관(武官)**: 나라의 군사면을 담당한다. 병력을 가지고 HEX전에 참가하고, 1개월에서 최고 6개월까지 연속 커멘드를 실행하도록 지정할 수 있다. 외교와 개발의 커멘드는 실행할 수 없다.

지역(地域)

이 게임의 토대가 되는 46개의 도시와 22개의 전장을 통틀어, 지역이라 부른다.

① **도시(都市)**: 도시는 국가의 토대가 되는 무장의 거주구역 이다. 모든 행정 커멘드를 실행하는 곳이며, 수입원, 실질적인 국

가의 영토이다.

② 전장(戰場): 도시와 도시사이에 있는 전투만이 가능한 지역이다. 평상시에는 무장이 거주할 수 없고, 전장을 통하여 침입을 받았을때, 맞서 싸울수 있는 지역이다.

Ⅱ. 메인 커멘드 설명

▲ 국가 정보 화면

▲ 메인 커멘드

나라의 기본 행동 방침을 결정하는 커멘드 이다. 커멘드 왼쪽에 써 놓은 표시는, 실행 가능한 신분이다.

全: 모든 신분

君: 군주

太: 군주, 태수
(전투시엔 총대장)

武: 군주, 태수, 군사, 장군, 무관

文: 군주, 태수, 군사, 장군, 문관

軍事(군사)

▲ 군사 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
移動(이동)		무장, 군자금 등을 인접 도시로 이동한다.	全
輸送(수송)		군자금 등을 자국내 영토로 수송시킨다.	全
準備(준비)		병사들의 사기를 높인다.	武
戰爭(전쟁)		타국의 영토를 침범하거나, 지원군을 출병한다.	武
徵兵(징병)		주민들에게서 징병을 한다.	全
募兵(모병)		어느 정도 훈련이 된 병사를 모집한다.	全
訓練(훈련)		병사들의 훈련도를 높인다.	武
編成(편성)		그 도시의 병사를 재편성 한다.	武
建造(건조)	戰艦(전함) 蒙衝(몽충) 走舸(주가)	전투용 함선을 건조한다.	全

人事(인사)

▲ 인사 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
搜索(수색)		자국의 도시에서 발견되지 않은 재야무장을 찾는다.	全
登用(등용)		자국의 도시에서 발견된 재야무장을 등용하거나, 인접도시의 현역무장의 등용을 시도한다.	全
褒美(포미)		휘하 무장에게 물품을 내려, 충성도를 높인다.	太
施し(시)		주민에게 쌀을 주어 충성도를 높인다.	全
委任(위임)	委任(위임) 直轄(직할) 都市(도시)	군주가 거주하고 있지 않은 자국의 도시의 위임여부를 결정한다.	君
任命(임명)	太守(태수) 軍士(군사) 將軍(장군) 文官(문관) 武官(무관)	휘하 무장의 신분을 임명한다.	君
解雇(해고)		휘하의 현역무장을 해고한다. 해고한 무장은 재야무장으로 된다.	君
沒收(몰수)		휘하 무장이 가지고있는아이템을뺏는다.	君

外交(외교)

▲ 외교 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
同盟(동맹)		다른 국가와 동맹을 맺는다.	文
共同(공동)		다른 국가와 공동으로 제 3국의 도시를 공동공격을 제의한다.	文
停戰(정전)		전쟁중인 국가에 대해 전쟁 중지를 요청한다.	文
交換(교환)		다른 국가와 금, 쌀등의 교환을 제의한다.	文
援助(원조)		동맹국에게 물자등의 원조를 요청한다.	文
勸告(권고)		다른 국가에 대해 항복을 요구한다.	文
破棄(파기)		동맹을 파기한다.	

情報(정보)

▲ 정보 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
密偵(밀정)		밀정을 다른 국가의 도시로 보내 그 도시의 정보를 얻어낸다.	全
自國(자국)	他國(타국) 武將(무장) 一覽(일람) 都市(도시)	자기 도시의 정보나 다른 도시의 정보를 본다. 다른 나라의 도시는 밀정이 가 있어야만 볼 수 있다.	
屬領(속령)		자국에 속해있는 도시들을 일람표로 본다.	
整列(정렬)	知力(지력) 武力(무력) 魅力(매력) 政治(정치) 陸指(육지) 水指(수지) 忠誠(충성) 兵士(병사)	지정한 능력치 순으로 무장의 순서를 정렬한다.	
勢力(세력)		각 국가의 세력 분포를 지도를 통하여 보여준다.	
戰場(전장)		각 지역의 전장을 그 전장의 소유 국가와 함께 표시한다.	

開發(개발)

▲ 개발 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
土地(토지)		도시의 각 항목을 개발한다.	文
耕作(경작)			
治水(치수)			
商業(상업)			

計略(계략)

계략 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
埋伏(매복)	埋伏(매복)	撤退(철퇴) 본국의 무장을 다른 국가의 도시의 재야무장으로 위장시켜 보낸다. 등용되지않은 무장을 다시 돌아오게 한다.	全
作敵(작적)		다른 도시의 무장과 내통하여 전투시에 배반하게 한다.	文
僞書(위서)		다른도시의 무장에게 가짜 편지를 보내, 군주와의 사이를 벌어지게 한다.	文
二虎(이호)		다른 국가끼리 싸우도록 한다.	文
驅虎(구호)		다른 도시의 태수와 내통하여 모반을 일으키도록 한다.	文

商人(상인)

◄ 상인 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
米賣(미매)		쌀을 판다.	全
米買(미매)		쌀을 산다.	全
武器(무기)		무기를 산다.	全
軍馬(군마)		군마를 산다.	全

特別(특별)

▲ 특별 메뉴

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항	영역
放浪(방랑)		방랑을 떠난다.	君
治療(치료)		전투에서 부상당한 무장을 치료한다.	
徵收(징수)		백성으로 부터 특별세를 징수한다.	
稅率(세율)		정기세의 세율을 조정한다.	

Ⅲ. 외교화면 커멘드 설명

▲ 외교 화면

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항
承知(승지)		교섭내용을 승락한다.
拒否(거부)		교섭내용을 거부한다.
條件(조건)		교섭내용에서 조건을 바꾼다.
軍師(군사)		군사의 조언을 들어본다.
捕縛(포박)		사신을 붙잡는다.
情報(정보)	都市(도시) 勢力(세력)	정보를 본다.

Ⅳ. 방랑 커멘드 설명

방랑을 떠나는 경우는, 메인 커멘드에서 방랑을 선택 하였거나, 군주가 전쟁에서 붙잡혔는데, 도망하여 돌아갈 도시가 없는 경우이다. 커멘드로 방랑을 선택하였으면, 그 도시의 현역무장은 모두 동반하여 방랑을 떠날 수 있지만, 병사는 20%로 줄게 되며, 금은 100분의 1, 쌀은 최대로 병사수만큼 가지게 된다. 동반하지 않은 무장, 다른 도시의 무장은 모두 재야무장으로 된다. 전쟁에 패하여 강제적으로 방랑하는 경우엔 무장은 물론이고, 금, 쌀등 가지고 방랑에 떠날 수 없다.

▲ 방랑 커멘드

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항
移動(이동)		인접한 다른 도시로 이동한다.
情報(정보)	武將(무장) 一覽(일람) 都市(도시)	현재 방랑중인 도시와 휘하 무장의 정보를 본다.
擧兵(거병)		공백도시에서, 나라를 일으킨다.

Ⅴ. HEX 커멘드 설명

▲ 조조군이 9.복양으로 쳐들어 간다!

▲ 싸움이 났다

▲ 전투 정보 화면

◄ 전투 메뉴

HEX 명령 상태에서 B버튼을 누르면 대기를 하게 된다. 기동력이 1 회복되며, 체력도 2가 회복된다. 평상시엔 기동력은 최대 10까지 회복된다.

커멘드	서브 커멘드	내용 및 관련사항
移動(이동)		부대를 이동시킨다.
攻撃(공격)	通常(통상) 一齊(일제) 奇襲(기습) 弓矢(궁시) 火矢(화시) 突撃(돌격) 一騎(일기)	인접해 있거나, 떨어져 있는 적 부대를 공격하거나, 일대일 대결을 한다.
計略(계략)	火計(화계) 伏兵(복병) 說得(설득) 同士(동사) 僞令(위령) 消火(소화)	계략을 쓴다. 적 무장을 배반시키거나, 각종 계략을 쓴다.
情報(정보)	味方(미방) 敵(적)	아군이나 적 무장의 정보를 본다.
退却(퇴각)	全軍(전군) 待機(대기)	전장에서 퇴각한다.
出陣(출진) 委任(위임)		성안에 대기하고 있는 무장을 출진시킨다. 전투를 컴퓨터에게 맡긴다.

VI. HEX전에 대하여..

상대의 도시를 공격하거나, 다른 국가의 공격을 받으면 화면이 HEX 화면으로 바뀌며 HEX 전이 벌어진다.

전쟁은 다음과 같은 순서로 시작하게 된다.

공격측일 경우...

①공격을 원하는 도시를 선택한다.

②전쟁에 참여할 무장을 선택한다. (병과도 함께 고른다)

③전쟁에 가지고갈 금의 양을 결정한다.

④전쟁에 가지고갈 쌀의 양을 결정한다.

⑤본국의 다른 도시에서 공동작전군을 파견할지를 결정한다.

⑥군주나 태수가 전쟁에 참여하는 경우, 후임 태수를 결정한다.

수비측일 경우...

①전장에 나가서 맞서 싸울지를 결정한다.

②원군을 요청할지를 결정한다. 원군은 타국의 1도시와, 본국의 1도시 양쪽에 요청할 수 있다. 타국에게 요청할 경우엔 사신이 필요하다.

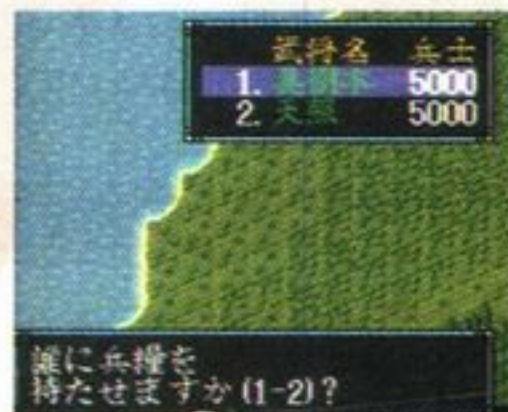
HEX 전의 흐름

▲ 공성전

▲ 야전(夜戰)

▲ 식량을 맡을 무장을 선택한다

▲ 부대를 배치한다

HEX 전에는 도시에서 싸우는 공성전과 전장에서 싸우는 야전의 -두가지가 있다. 야전은 수비 측이 공격측의 진격로 중간에 있는 전장으로 나가서 싸울수 있을 때 일어난다. 이때 그 전장은 수비 측의 것이거나, 누구의 소유도 아니어야 한다. 전장에서 싸움은 승리한 쪽이 그 전장을 소유하게 된다.

날씨에 관하여..

▲ 전장에 비가 내린다

▲ 안개가 끼었다

HEX전에서는 날씨가 큰 영향을 끼칠 때가 있다.

비가 오거나, 안개가 끼면 야전과 같이, 바로 옆에 적이 있어야지만 발견이 될뿐만 아니라. 비의 경우엔 겨우 붙여 놓은 불도 다 꺼지게 된다.

승리조건

다음 조건중 어느 하나라도 만족시킨다면 HEX전에서 승리하게 된다.

(1) 적의 쌀이 0이 될경우

(2) 적의 병사의 사기가 0이 될경우

(3) 적 무장을 모두 잡았거나, 퇴각시킨 경우

(4) 적 군주를 붙잡은 경우

(5) 공성전에서 수비측의 성을 모두 점령했을 경우 공격측의 승리가 됨

(6) 야전에서 20일이 경과한 경우 수비측의 승리가 됨

장기전

◄ 장기전이 되었다

공성전에서 10일이 지나도 승패가 결정되지 않았을 경우엔 장기전에 들어가게 된다. 일단 주 화면으로 돌아가 그 달에 지정했던 남은 도시 명령을 끝낸다. 다

음달, 전쟁도시 이외의 모든 도시가 명령을 끝내면, 다시 HEX 화면으로 되돌아가 전쟁을 계속하게 된다.

공동군과 원군

공동군(共同軍)

다른 국가의 도시를 공격할때 공격할 도시와 인접한 다른 자기의 도시 또는 3개월 내로 공동작전을 약속한 다른 국가의 도시로부터 공동군을 파병받을 수 있다. 공동군이 도착하면 부대는 자동적으로 배치되어 참전하게 된다. 공격측이 승리하게 되면 사례를 지불하게 된다.

원군(援軍)

자기 영토의 도시가 공격받았을 경우 인접한 도시에 원군을 요청할 수 있다. 자국에 대한 원군 요청과 타국에 대한 원군 요청의 두가지가 있다. 어느쪽도 각각 한 도시로만 원군 요청이 가능하다. 타 국가에게 요청하는 경우 사신을 보내야 한다. 상대 군주가 요청에 응하여 출병한 원군이 도착하면 부대는 자동적으로 배치되어 참전하게 된다. 수비측이 승리하게 되면, 그 때 전장에 남아있던 원군의 무장수에 대응하여 금,쌀의 전리품이 분배된다.

장기전일 때에 원군 파견

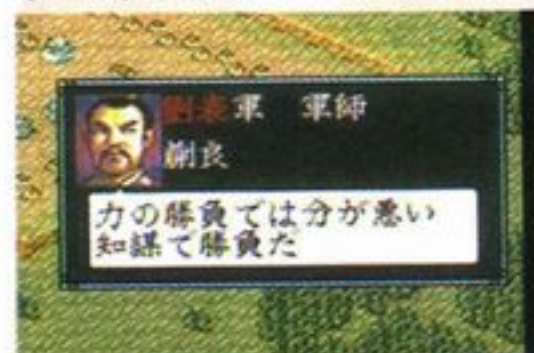
장기전이 된 경우, 증원 부대로써 인접한 도시로 새로운 무장을 보낼 수 있다. 단, 증원부대를 보낼 수 있는 경우는 수비측, 공격측 모두 그 HEX 전의 당사자이며 다른 군주의 원군과 공동작전군은 증원으로 보낼 수 없다.

전후 처리

▲ 전후 처리 메뉴

전장이 되어버린 도시는 승리국의 영토가 된다. 공격측이 승리한 경우 총대장이 그 도시의 태수가 되며 총대장이 무관이나 문관인 경우 생산형으로 자동 위임이 된다. 공격측 전원이 퇴각한 경우 공격측이 붙잡은 무장은 원래의 소속으로 되돌아 간다. 붙잡힌 무장에게는 登用(등용), 解放(해방), 斬首(참수) 중에서 처우를 선택한다. 등용을 하려해도 등용을 거부하는 무장은 등용할 수 없다.

일대 일 대결

일대일 대결(一騎士)은 한번적의 모든 병력을 없앨수 있는 매력적인 커멘드 이다. 일대일 대결을 요구하면, 적은 받아주던지, 안받아 주던지 둘중의 하나를 결정하게 되는데, 컴퓨터가 적의 총대장이라면 절대 대결을 받아 주지 않는다. 상대편이 거절하게 되면 상대편의 체력과 병사 사기도가 떨어지게 되며, 이쪽도 체력이 떨어지게 된다.

▲ "힘으로 승부를 다투는 것은 나쁘다. 지모로 승부하자."(일기토거부)

▲ "대장이 필요한 것은 무력이 아니라, 사람을 움직이는 힘이다."(일기토거부)

▲ "네놈의 목을 친다고 해서, 나의 명성이 높아지진 않는다."(일기토거부)

▲ "손책을 모른다면 공격해 보거라."

▲ 일대일 대결에서 승리했다

▲ 내가 바로 감녕이다 자, 싸우자!"

▲ 일대일 대결에서 승리했다

함정파기

▲ "나에게 좋은 방법이 있습니다." 함정을 파자.

▲ 함정을 판다

수비측일 경우엔, 전투 시작전에 가끔 군사가 함정을 파겠냐고 묻는 경우가 있다. 파겠다고 하면 함정을 파게 된다. 함정의 수는 군사의 능력에 관계된다.

VII. 외교에 대하여

▲ 외교 화면

전작에 비해 가장 파워 업된 부분이 바로 이 외교이다. 호위무장 선택, 조건 제시, 군사의 조언 등 상당히 현실적으로 구성되어 있다.

교환

성공하면, 양국의 적대심이 -3 +3 이다.
실패하면, 요청국의 적대심이

원조

성공하면, 양국의 적대심이 -5 +3 이다.
실패하면, 요청국의 적대심이

항복 권고

실패하면, 동맹국의 적대심이 +35, 비 동맹국의 적대심이 +25 이다.

조금 더 설명하자면, 초급 모드일때엔 군사가 20,000이상, 고급모드일때엔 군사가 30,000 이상이라면 절대로 항복을 하지 않는다.

동맹 파기

동맹을 파기한 국가에게 상당한 피해가 간다.

주민 충성도, 무장의 충성도, 사기 등이 떨어진다. 단, 동맹 파기국과의 적대심이 40이상이라면 데이타의 변동이 없다. 동맹의 파기는, 침공, 사신 포박 등으로도 성립된다.

VIII. 각종 데이타 설명

도시 데이타

46개의 도시를 구성하는 데이타이다. 데이타의 수치는 명령의 실행, 이벤트의 발생등에 따라 증감된다.

①人口(인구):
최대 3,000,000

도시에서 병사를 제외한 주민의 총 수. 많을수록 수입이 늘어난다. 그 도시가 전쟁터로 되거나, 화재가 발생하거나, 징병과 모병을 하면 인구의 수는 감소한다.

②金(금): 최대 50,000

도시에서 보유하고 있는 금의 양이다. 매년 1월에 걷는 세금의 수입, 외교 커멘드의 교환이나, 원조에 의해 타군주로 부터 얻거나, 전쟁을 통하여, 상인 커멘드의 미매(賜買), 특별 커멘드의 징수로 늘릴 수 있다.

③米(쌀): 최대 3,000,000

도시에서 보유하고 있는 쌀의 양이다. 매년 7월에 걷는 세금의 수입, 외교 커멘드의 교환이나, 원조에 의해 타군주로 부터 얻거나, 전쟁을 통하여, 상인 커멘드의 미매(米買), 특별 커멘드의 징수로 늘릴 수 있다.

④兵士(병사):
최대 1,000,000

도시에 있는 각 무장이 거느리고 있는 병사수의 총수이다. 군사 커멘드의 징병 또는 모병으로 병사를 늘릴수 있다.

⑤武將(무장): 최대 50

도시에 있는 무장의 총수이다.

⑥商業(상업): 최대 9,999

상업적인 발전도이다. 개발 커멘드의 상업 커멘드로 올릴 수 있다. 매년 1월에 걷어들이는 금의 세 수입이 증가한다.

⑦開發(개발): 최대 100

경작이 가능한 영역의 넓이다. 개발 커멘드의 토지로 올릴 수 있다. 매년 7월에 걷어들이는 쌀의 세 수입이 증가한다.

⑧耕作(경작): 최대 100

개발로 넓힌 토지에 경작된 비율이다. 개발 커멘드의 경작으로 올릴 수 있다. 매년 7월에 수확하면 0으로 되돌아 간다. 비율이기 때문에, 개발의 수치가 커지면 이것은 자동적으로 줄어든다.

⑨治水(치수): 최대 100

홍수 방지율이다. 개발 커멘드의 치수로 올릴 수있다.

Ⓐ灌漑(관개): 최대 100

관개 충족도 이다. 개발 커멘드의 치수로 올릴 수 있다.

매년 7월의 수확량이 증가한다. 비율이기 때문에, 개발의 수치가 커지면 이것은 자동적으로 줄어든다.

Ⓑ稅率(세율): 최대 100

매년 1월과 7월에 징수하는 금, 쌀의 세율이다.

세율이 높아지면 주민의 충성도가 떨어진다.

Ⓒ民忠(민충): 최대 100

통치자에 대한 주민의 충성도이다.

이 값이 낮으면 주민 반란이 일어날 수 있다.

세금의 수입에도 관계한다.

Ⓓ弩(노), 強弩(강노), 軍馬(군마): 최대 9,999

그 도시의 노, 강노, 군마의 수이다. 외교 커멘드의 교환이나, 원조에 의해 타군주로 부터 얻거나, 전쟁을 통하여, 상인 커멘드의 武器(무기), 軍馬(군마)로 상인에게 구입하여 늘릴 수 있다.

Ⓔ투함(鬪艦), 몽충(蒙衝), 주가(走舸): 최대 100

그 도시의 함선의 수이다. 군사 커멘드의 건조로 늘릴수 있다.

무장 데이타

무장 데이타는, 身分(신분), 年齡(연령), 忠誠(충성), 任官(임관), 兵士(병사), 知力(지력), 政治(정치), 武力(무력), 魅力(매력), 陸指(육지), 水指(수지), 訓練(훈련), 士氣(사기)로 구성된다.

①신분: 신분은 군주, 태수, 군사, 장군, 무관, 문관으로 나뉜다.

이에 따른 설명은 위에서 했으니, 장군과 군사의 조건만 적는다.

장군은 무력 85이상이나, 무력이 70이상인데, 육지(陸指)와 수지(水指)의 합의 절반에서 매력을 더한 값이 120이상일 경우에 임명할 수 있다.

군사는 정치나 지력이 80이상이어야 임명할 수 있다.

②연령(年齡): 최대 100

무장의 나이이다. 일정치 이상의 나이를 먹으면 사망하게 된다.

③충성(忠誠): 최대 100

군주에 대한 충성도이다. 낮으면 배반하거나 모반을 일으킨다.

④임관(任官): 현재의 군주를 섬긴 해수이다. 높으면 충성도가 잘 안떨어지고, 배반의 확율도 적어진다.

⑤병사(兵士): 최대 육지(陸指) * 100+10,000

그 무장 휘하의 병사의 수이다. 문관은 병사를 가질 수 없다.

지력, 정치, 무력, 매력, 육지, 수지의 최대치는 100이다.

⑥훈련(訓練): 최대 100

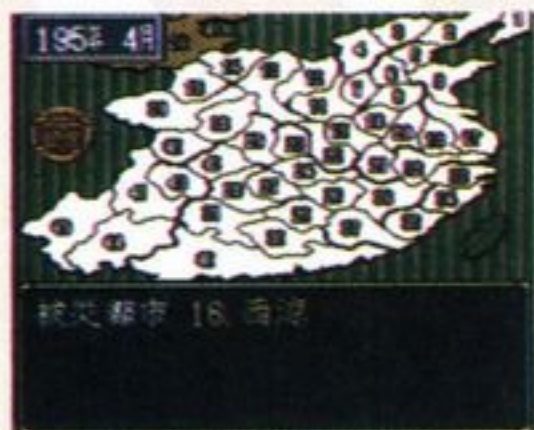
각 무장 휘하의 병사의 훈련도이다. 이 값이 높을수록, 전장에서 유리하게 된다.

⑦사기(士氣): 최대 120

각 무장 휘하의 병사의 사기도이다. 평상시의 상한은 100이나, 전투중엔 120까지 올라갈 수 있다. 100으로 되면 기동력이 높아지게 된다. 사기 120에서 사기가 올라가는 전공을 쌓으면, 그 전투의 종류에 따라 육지(陸指)나 수지(水指)가 1포인트 상승된다.

IX. 이벤트

이벤트는 정례 이벤트와 돌발 이벤트가 있다.

정례 이벤트는 정기적으로 나타나는 이벤트 이고, 돌발 이벤트는 갑자기 나타나는 이벤트이다. 정례 이벤트의 경우엔 별 다른일 없이 지나가지만, 돌발 이벤트의 경우엔 메시지가 나오거나 그래픽과 함께 영역 지도로 화면이 바뀌면서 해당 지역을 표시한다.

▲ 피해도시를 보여준다

정례 이벤트

세금 징수

매년 1월엔 금을 징수한다. 징수량은 도시의 인구, 상업치, 세율, 민충 등에 따라서 달라진다.

매년 7월엔 쌀을 징수한다. 징수량은 도시의 인구, 개발, 경작, 관개, 세율, 민충등에 따라서 달라진다.

무장에게 봉록지급

매년 1월과 7월엔 각 무장과 그에 따른 병사에게 봉록을 지급한다. 봉록이 부족하면 무장의 충성도가 떨어지며, 병사가 줄어든다.

봉록은, 1월엔 군사가 250, 장군 150, 일반 문,무관이 50이며, 병사는 100명당 금 1이 필요하며, 7월엔 병사의 수 만큼의 쌀이 필요하다.

부상당한 무장의 회복

부상당한 무장은 6개월 이내에 자연 회복한다.

각 무장의 충성도 변화

무장의 충성도는 매월 군주와의 성격 정도와 임관 년수에 따라 변화한다.

무장의 배반

충성도가 낮은 무장이 배반하여, 재야무장으로 되거나, 다른 국가의 군주에게 등용된다. 단, 혈연관계의 무장은 배반하지 않는다.

무장 출현

▲ "당신의 밑에서 일하게 하여 주십시오." 부하가 되기를 자청하는 무장

1월엔 혈연관계가 있는 무장이 나타날 때가 있다. 이들은 초기부터 충성도도 높으며, 배반할 확율도 거의 없다. 그 외에도, 재야무장이 자신의 부하가 되기를 원하는 경우도 있다.

돌발 이벤트

いなご(메뚜기)

메뚜기 떼가 나타났다 ►

봄에서 가을에 걸쳐 메뚜기 떼가 발생한다. 이것이 발생하면 민충과 경작이 떨어진다. 피해는 다음 계절에 인접국으로 퍼지고 겨울이 되면 진정된다.

洪水(홍수)

▲ 홍수가 났다

여름에 큰강이 유역의 도시에서는 홍수가 발생하는 경우가 있다. 홍수가 발생하면 인구, 병사, 경작, 치수, 관개, 민충이 저하된다. 피해는 치수, 관개의 값이 높을수록 적어진다.

台風(태풍)

▲ 태풍이다!

여름에 태풍이 발생하는 일이 있다. 민충, 경작, 치수, 관개의 값이 저하된다. 피해는 치수, 관개의 값이 높을수록 적어진다.

疫病(역병)

전염병이 발생한다. 민충, 인구, 병사의 수가 저하되며, 무장이 병에 걸리는 일도 생긴다. 피해는 전염병이 발생한 다음 계절까지이며, 다음해에 진정된다.

住民反亂(주민반란)

주민 반란이 일어난다. 군주의 매력, 민충이 값이 낮으면 일어나기 쉽다. 주민, 병사의 수, 경작이 저하되며 금, 쌀이 감소한다. 추수기에 일어나면 추수를 할 수가 없다.

謀叛(모반)

군주와의 성격차 또는, 다른 국가의 계략에 의해 부하 무장이 모반을 일으킨다. 모반을 일으킨 태수는 그 도시에서 독립하여 군주가 된다. 그 도시의 다른 현역 무장은 그 군주를 섬기던가 아니면 재야무장이 된다.

豐作(풍작)

그 해의 쌀 수확량이 증가한다.

凶作(흉작)

▲ 흉작이 들었다

가뭄이나 장마, 태풍, 홍수 등의 환경으로 그 해의 쌀 수확량이 극단적으로 떨어진다.

黃巾賊(황건적)

방랑상태로 이동중, 황건적 일당이 나타난다. 이들과의 전투에서 이기면 그들이 지금까지 빼앗은 금, 쌀을 얻게 되며, 지게 되면 병사의 수, 금, 쌀이 줄어들게 된다.

시나리오 이벤트

시나리오를 진행하다보면 특수한이벤트가 나타나는 경우가 있다.

예를 들어 보면, 2번 시나리오에서 손책이 가만히 자기 땅에서 2년간 약하게 있다보면 주치가 나타나, 원술에게 옥새를 주고선

군사를 받으라고 한다. 그렇게 하겠다고 하면, 군사 3000을 얻을수 있다. 그리고 주유가 나와서 장소와 장굉을 모셔오겠냐고 묻는데, 그렇다고 하면, 장소와 장굉이 군사가 되어 있다.

3번 시나리오에서 유비가 가만히 신야에서 6년동안 무장을 늘리지 않고 가만히 있으면, 수경선생이 나타나 유비에겐 인재가 너무 없다고 하면서, 제갈량을 모시라고 말한다. 그렇게 하겠다고 하면, 삼고초려를 하면서 제갈량이 군사가 된다.

X. 나그네들

플레이를 하고 있다보면 누군가가 자신과 면담을 요청하는 경우가 생긴다. 이것이 바로 나그네들로서, 이벤트의 일종이라 볼 수 있다. 나그네는 모두 8명 이다.

▲ "손책님, 이의라는 자가 면회하러 왔습니다." 나그네가 찾아왔다.
관로(管輅), 허자장(許子將), 사마휘(司馬徽), 이의(李意), 좌좌(佐좌), 길평(吉平), 우길(于吉), 자허상인(紫虛商人)

▲ "여광의 얼굴엔 죽음의 그림자가... 아까운 분을..." 허자장의 말

▲ "11.낙양에 보물이 잠자고 있다." 관로의 말

▲ "22.완의 만총은 불만을 품고 있다." 관로의 말

▲ "38.한중의 내정, 비밀리에 알려 드립니다." 이의의 말

이들은 어떤 아이템이 누구에게 있다던가, 어느 도시의 내정을 비밀리에 알려준다던가등의 유용한 정보를 제공하며, 아이템을 줄 때도 있다.

그 외에도, 1, 2, 3, 4번 시나리오에서 동탁, 조조와의 적대관계를 하고 있으면, 천자의 칙사가 나타나, 역적을 몰아내 달라고 하면서 군자금을 준다. 칙사가 내려오면, 민충이 100이 되며, 다른 군주와의 관계도 좋게 된다.

XI. 아이템

아이템은 나그네가 주거나, 무장 수색을 하다가 발견하거나, 무장의 것을 몰수해서 구할 수 있다. 아이템의 기본적인 역할은 무장의 데이타를 높이는 것이지만, 그외에 특별 기능을 하는 것도 있다.

▲ 손자 병법서

孫子の兵法書(손자 병법서)

지력 +10, 정치력 +5

인재 수색중에 발견된다.

▲ 맹덕신서

猛德新書(맹덕신서)

지력 +8, 정치력 +5

조조가 가지고 있음

시나리오 5부터는 인재 수색으로 발견된다.

遁甲天書三卷(둔갑천서삼권)

지력 +6, 정치력 +5

좌좌가 면담중 가질 것이냐고 묻는데, 갖는다고 하면 얻을 수 있다.

▲ 태평요술서

◀ 적토마

太平要術の書(태평요술서)

지력 +5, 정치력 +5

인재 수색중에 발견된다.

▲ 청강검

青강の劍(청강검)

무력 +10

시나리오 1-3 에선 조조가, 시나리오 4-5에선 조운이 가지고 있다.

▲ 의천검

倚天の劍(의천검)

무력 +8

조조가 가지고 있다.

七星の劍(칠성검)

무력 +7

인재 수색으로 발견된다.

청룡언월도

青龍偃月刀(청룡언월도)

무력 +5

관우가 가지고 있다.

赤兎馬(적토마)
기동력 +2, 퇴각시 붙잡히지 않는다.
시나리오 1,2에선 여포가, 3부터는 관우가 가지고 있다.

▲ 적로

的盧(적로)
기동력 +1, 퇴각시 붙잡히지 않는다.
시나리오 3부터는 유비가, 그 전엔 인재 수색으로.

▲ 조황비뢰

爪黃飛雷(조황비뢰)
기동력 +1, 퇴각시 붙잡히지 않는다.
조조가 가지고 있다.

▲ 옥새

玉璽(옥새)
정치력 +15, 매력은 100으로
시나리오 1에선 낙양(11)에서 인재 수색으로, 2부터는 조조가 가지고 있음.

靑囊書(청낭서)
부상당한 무장 및 병에 걸린 무장이 한달만에 모두 치유된다.
화타가 준다.

XII. 군사의 조언들..

메인 커멘드

(1) 군사

훈련
戰爭が有利に進みましょう
전쟁에 유리하니 그렇게 하도록 하십시요.

전쟁
天機は我らに
ありょうごす
하늘의 뜻이 우리에게 있습니다.

戰力は互角,後は
兵法こ決まりましょう
전력은 서로 비슷합니다. 나머지는 병법으로 결정됩니다.

相手にとつこ
不足はありませめ
상대로는 부족함이 없습니다.

時期を待ち
力を蓄えなさいませ
시기를 기다려 힘을 더 축적한 후에 하세요.

兵糧が心許ないのごは
군량이 부족합니다.

同盟國ごすぞ
なにとぞお考え直しを
동맹국입니다. 다시 생각해 주십시요.

今のままでは
勝ち目はございませめ
지금 상태로는 이길 수 없습니다.

준비
成果を必ず'
戰に現われましょう
성과는 전장에서 나타날 것입니다

2)인사

무장수색
我が國の力となる者が
埋もれこおりましょう
우리나라에 힘이 될 인재가 있을 것입니다.

そのようなことをしこも
徒勞に終わりましょう
그러한 일을 해도 소용 없을 것입니다.

무장등용
一筋繩では
いきませめかと
보통방법으론 되지 않을 껍니다.

かの者は,必ずや力を
貸してくれましはう
그자는 반드시 우리에게 힘이될 것입니다.

포미
配下の心を掴國むことは
よいことごす
아래 사람들의 마음을 감동시킬 것입니다.

なお一層の忠義をもっこ
お仕えいたします
신하들이 더욱 더 충의를 가지고 일할 것입니다.

주민시혜
民らもさぞかし
喜ぶことごしょう
백성들이 기뻐할 것입니다.

3)외교

そうたやすく援助が
受けられるとは...
그렇게 쉽게 원조를 받으리라고는..

きっっと助して
くれるでしょう
꼭 원조해 줄 것입니다

XXが承知するとは
思えませめ
XX가 들어준다고는 생각되지 않습니다.

とこも降伏する相手
とは思われませんが
항복할 상대가 아닙니다.

無益な血を流さずに
すむことごしょう
무익한 피를 흘리지 않아도 됩니다.

XXごは少し荷が
重すぎるのごは...
XX에게는 일이 너무 커서 안될 것 같습니다.

XXならば,必ずや
役目を果たしましょう
XX이라면 꼭 성과를 달성할 것이다.

かとうな條件てす
それでは話になりません
하등한 조건입니다. 말이 안됩니다.

사신이 왔을 때 모사의 조언
これくらいなう
差し支えないかと
그 정도라면 안된다고 생각됩니다.
かような條件ごは
贊成しかねます
그러한 조건으로는 찬성하지 마십시오.

まずはあちらの誠意の
見せていただきましょう
먼저 저쪽의 성의를 봅시다.

このようなことを
受けてはなりませめ
이러한 일을 받아 들여서는 안됩니다.

そこまでする
義理はごじゃいませめ
그렇게까지 할 의리는 없습니다.

人を馬鹿にするにも
程がありましょう
사람을 바보취급 하는 것도 정도가 있는 것입니다.

恩を賣っておくのも
ようしいでしょう
은혜를 파는것도 좋을 것입니다.

條件を對等にして
いただきなさいます
조건을 대등하게 해달라고 하십시오.

殿,甘言に
のってはいけませめ
달콤한 말에 속지 마십시오.

降伏などして我が國の
繁榮は望めないでしょう
항복하게 되면 우리나라의 번영은 영영 찾아오지 않습니다.

なかなか良い條件では
ございませめか
꽤나 좋은 조건 입니다.

4)정보

밀정
間違いなく
成功するごしょう
틀림없이 성공합니다.

5)개발

토지개발
これで收穫量が
增えましょう
이것으로 수확량이 늘어날 것입니다.

경작
秋には豊がな實りが
期待できましょう
가을에는 풍요로울 것이 기대됩니다.

치수
これで洪水の
心配が薄れましょう
이것으로 홍수 걱정이 사라질 것입니다.

상업
街が繁榮するでしょう
거리가 번영할 것입니다.

공통
何もしない方が
まだましかと
아무 것도 안하는 편이 낳을 것입니다

6)계략

위서의심
このような計略に
掛かるとは思えませんか
이러한 계략에 쉽게 넘어간다고는 생각하지 않습니다.
きっとうまく
行くごしょう
잘 될 것입니다.

이호경식
お止め下さい,失敗は
目に見えています
그만하게 하세요. 실패할 것이 뻔합니다.

妙計です必ず
成功するでしょう
꼭 성공할 것입니다.

적중작적
よい返事が
期待できますな
좋은 답장이 기대됩니다.

구호탄랑
無理です. とても成功
するとは思えません
무리입니다. 성공한다고 생각되지 않습니다.

7)특별

징수
民の信賴を
裏切るおつもりですか
국민의 신뢰를 배신할껍니까?
國のためとあらは
やむを得ないごすな
나라를 위해서라면 어쩔 수 없습니다.

세율
民らもさぞかし
喜びましょう
백성들이 기뻐할 것입니다.

民が反亂を起こさねば
よいのですが
백성들이 반란을 일으키지 않으면 좋겠습니다.

체험! 삼국지 3!

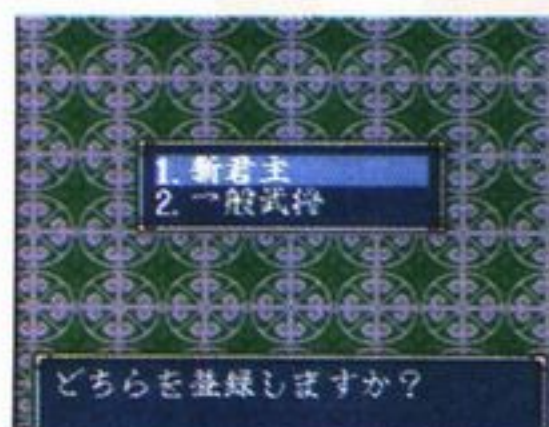
백문이 불여일견이라는 말도 있듯이, 백번 설명한 것을 보고 외우는 것 보단 실수하더라도 직접 해보면서 배우는 것이 빠를 것이다. 게다가 게임 진행상에 필요한 것들에 대해선 대강의 설명이 끝났으니 본격적으로 게임에 들어가서 체험을 해보자.

누구로 플레이할까?

제일 처음 결정할 것은, 역시 플레이어의 선택. 이미 세력을 키워가고 있는 각지의 군웅들을 선택하는 것이 유리하겠지만, 어렵더라도 자기가 직접 만든 자기의 분신이 직접 게임속으로 뛰어들어 보는것은 어떨까? 오히려 이것이 더 재미를 느낄수 있는 방법일 것이다.

신군주와 부하들의 작성.

신군주의 작성

게임에 들어가기 전에, 먼저 플레이할 신군주와 부하들을 만들어야 한다. 초기 메뉴에서 3번 '신군주/일반무장 작성'을 선택하자.

▲ 1.신군주
2.일반무장 작성
어느쪽을 등록하겠읍니까?

이 메뉴를 선택하면, 만약 누군가 게임도중에 저장해 놓은 데이타가 있다면, 저장해둔 게임에 대한 약간의 설명이 나오고, 이걸 지워도 되느냐고 묻는다. 지우지 않으면 신군주를 등록할 수 없으니, 그렇다고 하자. 그러면, 무장 등록 화면으로 넘어가게 된다.

무장 등록 화면으로 넘어가면, 아래의 메뉴가 나타난다.

1. 新君主 (신군주)
2. 一般武將 (일반무장)

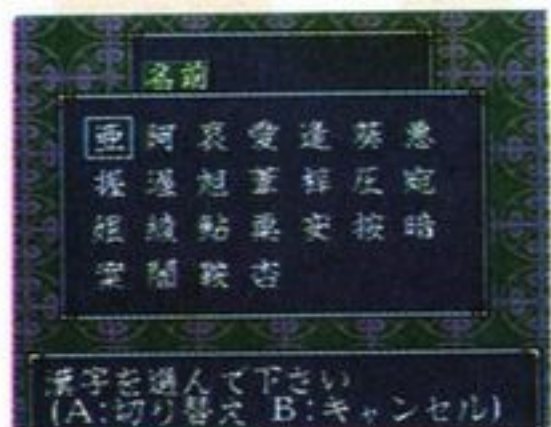
일단 신군주부터 만드는 것이 순서일테니 1번을 선택한다. 1

번을 선택하면, 또다시 메뉴가 나온다.

▲ 1.등록
2.변경 메뉴 무엇으로 하겠읍니까?

1. 新たに登録する
(새 무장을 등록한다)
2. 登録内容の變更 (등록된 무장의 내용을 변경한다)

자신만의 새로운 군주를 만들려 하니, 1번을 선택한다. 선택하면, 이름 입력 모드로 가게 된다. 하지만, 신군주 8명이 모드 등록 되어 있는 상태라면, 무조건 2번을 선택한 것으로 간주되어 신군주 내용 변경 메뉴로 가게 된다.

▲ 일본식 음(音)을 입력한다

▲ 해당하는 한자를 찾아 입력한다
(A:바꿈 B:취소)

이제, 이름 입력 모드이다. 이름은 3자까지 입력할 수 있는데, 한자의 경우엔 옥편등에서 입력하고자 하는 한자를 찾고, 그 한자에 맞는 일본식 음(音)을 찾아서, 그 첫자를 입력하면 해당 한자들이 나타난다. 이 상태에서, A버튼을 누르면 해당 한자가 더 있는 경우 더 나오게 된다. 여기서, 작은 문자인 「あ」를 입력하면, 히라가나를, 「い」를 입력하면 카타카나를, 「う」를 입력하면 숫자와 알파벳을, 「え」를 입력하면 특수 기호를, 「お」를 입력하면 JIS(일본 공업 규격) 제 2수준의 한자를, 「や」를 입력하면 JIS 제 1, 2 수준 외의 한자를 입력할 수 있다.

글자를 입력한 상태에서 A버튼을 누르면 이때까지 입력한 글자가 모두 지워지며, 글자가 없는 상태에서 A버튼을 누르면 등록을 취소하게 된다.

3자를 모두 입력하거나, 1자 이상 입력한 상태에서 B버튼을 누르면 이름 입력이 끝나게 되면서, 확인 질문이 나타난다.

확인을 하게 되면, 이제 그 이름의 발음을 입력한다. 발음은 7자까지 입력할 수 있다. 이 화면에서 A버튼을 누르게 되면 이때까지 입력한 문자가 하나하나 지워진다. B버튼을 누르거나 모두 입력하면 확인 질문이 나타난다.

확인을 하게 되면, 이제 생일과 나이와 성별을 순서대로 입력하게 된다. 여기서 B버튼을 누르면 이름입력을 다시 하겠냐고 묻게 된다.

여기까지 마쳤으면, 드디어 신군주의 능력을 결정한다.

▲ 능력 결정 화면
능력을 결정하세요.(좌:증가 우:감소 상하:바꿈)

능력 결정 방법은, 기본 능력치에 보너스 점수를 이용해 원하는 능력을 보너스 점수만큼 추가하는 식이다.

기본 능력치는, 성별과 나이에 따라 달라지게 된다. 나이가, 29세 이하이면, 90점의 보너스 점수를, 30세 이상이면 70점의 보너스 점수를 이용할 수 있다.

모든 보너스 점수를 이용해, 능력을 결정하였으면, 확인을 한다. 여기서 아니다를 선택하면 능력을 다시 결정하겠냐고 묻게 된다.

모든 것을 실수없이 끝마치면, 마지막으로 군주의 얼굴을 고르게 된다. 군주의 얼굴은 남, 녀 각각 8종류씩 있으니까 마음에 드는 얼굴을 선택하자.

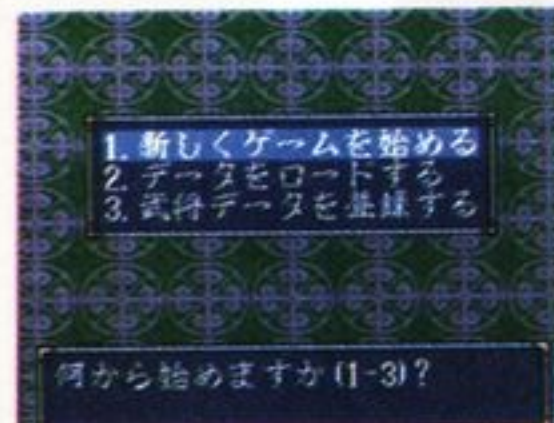
선택하면, 모두 좋냐는 질문이 나오고, 그렇다고 하면, 신군주의 등록이 끝나게 된다.

부하무장의 작성

부하무장의 작성 방법은 능력 결정 방법만 다르고 나머지는 똑같다.

능력 결정 방법은 먼저 문관계열 이냐, 무관계열이냐를 결정한 다음, 계속 바뀌는 능력을 C버튼을 눌러서 선택하면 된다. 만약 선택된 능력이 마음에 들지 않으면 B버튼을 눌러서 다시한번 시도할 수 있다. 되도록 좋은 능력의 부하를 만드는 것이 중요하다.

여기서 필자는, (게임 챔프)라는 이름의 정치력과 매력에 강한 신군주를 만들었다.

게임의 설정

▲ 초기 메뉴

신군주의 등록을 끝마쳤으면, 이제 실제적인 게임의 준비에 들어가도록 하자. 초기 메뉴에서 1번, '새로운 게임 시작'을 선택하자. 이 메뉴를 선택하면, 6가지 시나리오가 나오게 되는데, 초기로 갈수록 각지에서 군웅들이 할거하고, 이리저리 정신없는 상태가 되어있다.

필자는 여기서 각지에서 군웅들이 할거하지만, 아직은 세력들이 약해서 신군주도 살아나갈 수 있는, 1번 시나리오를 선택했다.

▲ 시나리오 선택

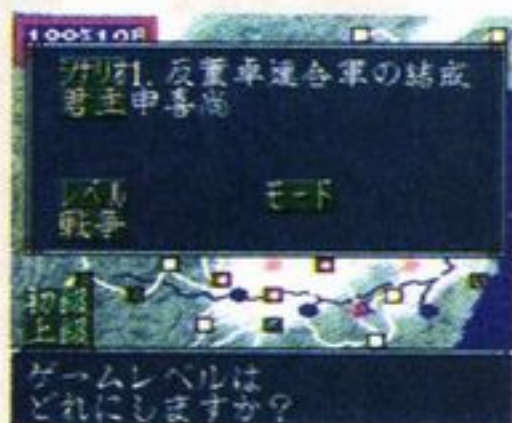
시나리오 선택이 끝나면, 플레이어의 숫자를 물어보게 되는데, 당연히 1을 입력하자. 그 다음엔 플레이할 군주를 선택하는 화면이 나오는데, 여기선 맨 아래에 얼굴이 없는 '신군주(新君主)'를 선택한다.

▲ 군주 선택화면

▲ 신군주 선택화면

▲ 신군주가 시작할 위치를 고른다

▲ 부하 무장들을 선택한다

신군주를 선택하면, 어느 신군주로 할 것인지를 선택하게 된다. 자신이 만든 신군주를 선택하자. 신군주를 선택하면, 어느 도시에서 시작할 것인지를 묻는다. 필자는 여러 세력들이 주위에 있어 위험하기는 하지만, 수입이 커서 나라를 키우기에 쉬운 '17번 허창'을 선택했다. 시작할 도시를 정하고 나면, 부하를 데리고 하겠느냐는 질문이 나온다. 당연히 그래야 하므로, 그런다고 하자. 그러면 부하를 고르게 된다. 부하는 3명까지 데리고 할 수 있는데, 원하는 부하무장을 선택하면 그 부하무장에게 내릴 신분을 물어보게 된다. 신분을 결정하면 다시 다음 부하무장을 선택하게 되고, 3명 모두 선택하였으면, 이제 게임 수준을 정하는 곳으로 가게 된다.

게임의 수준은 초급과 상급 두 가지가 있다. 일단, 처음 시작하는 것이니까, 초급을 선택하자. 그러면 다른 국가 끼리의 HEX 전을 볼 것인지 안볼 지를 물어보게 된다. 그다지 볼만할 정도로 재미있는 것은 없으니 보지 않는다(不見)을 선택하자. 그러면, 사실모드와 가상모드의 선택 질문이 나타난다.

史實モード(사실모드)는 소설 「삼국지」에 맞게 모든 무장의 성격과 관계가 설정되어 있는 것이고, 假想モード(가상모드)는 소설의 내용에 구애받지 않는 것이다.

신군주는 소설에 등장하지 않으므로, 사실모드를 선택하면 너무 불리하게 된다. 가상모드를 선택하자. 가상 모드를 선택하면, 등록되어 있는 무장을 재야무장으로 하여 게임상에 등장 시킬지의 여부를 묻는 질문이 나오게 된다. (登錄武將をゲーム中に登錄させますか) 이것은 부하로 선택하지 않고 남아있는 무장들이 게임상에 등장한다는 것인데, 재미를 배가시켜 주니까, 그런다고 하자. 그러면, 마지막으로 모두 제대로 선택을 했는지 확인을 한다. (すべてよるしいですか?) 제대로 선택이 되었으면, '可'를 선택해서 드디어 본격적인 게임에 들어가고, 잘못 선택했다면, '否'를 선택하여서 고치고 싶은 항목을 선택하여 고치도록 하자.

▲ 게임 수준 정하기

▲ 이것이 당신이 통일해나가야할 땅들이다

풍족하기는 하나 위험한 도시, 허창.

허창은 인구 490,000에, 상업이 700으로 처음부터 돈과 쌀이 풍족히 들어오는 곳이다. 그렇지만, 주위에 강한 세력들이 많아 살아남기 어려운데, 동탁과 조조는 특히 경계하여야할 것 같다. 마음만 먹으면 바로 쳐들어 올 수 있을 뿐만 아니라, 강한 무장들과 군사도 많이 있어 대단히 위험하다. 그래서 이런 위험들에게서 잠시나마 피해보려고 첫달에는 동탁과 동맹을 맺었다. 동맹을 할때 알아 두면 좋은 것은, 동맹을 요청할때 조건을 걸고 가지 말자는 것이다. 군사는 그렇게 된다면 일이 성사되기 어렵다고 하지만 협상할때에 상대편에서 제의하는 그 금액만 내면 되기 때문에 오히려 이것이 더 경제적이다. 예를 들어, 조건을 걸고 갈때에 금 50으로 동맹을 청하면 받아주지 않지만, 아무런 조건없이 가면, 금 22를 요구하는 웃지 못할 일이 생긴다는 것이다. 이래서 첫달엔 동탁과 동맹을 맺었다.

'원조'는 나라를 부강하게 할 수 있는 지름길이다.

다음 달에는, 인재 수색을 하고, 상업개발을 하고, 남은 한명의 부하를 보내어 동탁에게 찾아가 자금 원조를 부탁했다. 대개 군사가 '이정도면..' 하는 정도를 부탁하면 주게 마련인데, 여기에도 재미있는 점이 숨어 있다. 대개 금 1000을 부탁하면, 받아주지 않는 경우가 대부분인데, 금 300씩 4명의 무장을 보내면 모두 주는 경우가 있다. 어떻게 되는 경우인가 하니, 컴퓨터는 부탁을 들어주고 안주고를 자국의 남은 물자량 대 부탁받은 물자의 비로 계산을 하게 되는데, 만약 상대편 군주가 금 2000이 있는데, 1000을 부탁한다면 50%가 되어 들어주지 않지만, 300을 부탁하면 15%가 되어 들어주게 된다. 여기서 또 300을 불러도 17%, 또 불러도 21

이제, 새로운 역사가 시작된다!

최초의 세력 분포 ►

▲ 동탁과 동맹을 맺는다

▲ 우리 나라에 원조를 해주시지 않겠습니까?

%, 이런 식으로, 자신의 금이 600이 되어야 겨우 50%에 도달하게 되므로, 계속 들어주는 것이다. 이 상태에서도, 금을 100으로 부르면, 16%가 되어 또 들어주는 정말 웃지못할 사태가 일어나게 된다. 초반에 아주 유용한 방법이다.

인재 수색은 잊지 말고 하도록 하자!

다음 달, 인재 수색에 나섰던 부하가 한 사람을 찾아내었다. 처음 보는 이름이라, 자세히 봤더니.. 어라라? 일반무장으로 등록하였던 녀석이었다. 어쨌건 한 명이 급한 처지니, 등용하자. 물론 이번 달에도 계속 원조를 동탁에게 요청했다.

▲ 신분을 선택해 주십시요.

189년 7월은 첫 수확의 계절이였다. 인구가 워낙 많은터라, 수확량도 많았고, 군사도 별로 없어서, 수입의 대부분을 고스란히 남길 수 있었다. 그리고 1월과 7월에는 군사와 무장들에게 봉록을 지급하여야 한다는 것을 잊지 말자!

그런데, 풍족한 수확과는 달리, 8.북해에는 흉작이 일어나, 공융은 곤란을 겪을 것 같았다.

또, 동탁은 수확을 하자 마자, 7.업에 있는 한복에게 쳐들어가 멸망시켜 버렸다! 벌써 낙오자가 생기다니..

▲ 조조와 동맹

9월에는 한복에 이어 교모가 조조의 무력에 멸망해 버렸다. 이에, 점차 세력이 왕성해지고 있는 조조와 동맹을 맺었다.

호랑이와 사자가 싸우면, 늑대는 누구편을 들어야 할까?

10월에는 동탁과 조조가 7.업을 두고선 싸우기 시작했다. 서로 원군을 요청하는 통에 G.C만 고달프다. 이럴때엔, 원군을 요청하면 가도록 하자. 직접 공격이 아닌, 수비측에 대한 원군일 경우엔 동맹 관계에 영향을 미치지 않는다. 그렇다고 해서 직접 칼을 대자니, 저쪽만 도와주는 셈이니까, 가기는 가되, 움직이지 말자. 어차피 사례로 들어오는 돈은 참가 무장의 수에 비례할 뿐이니까..

11월 부터는 내년 1월의 세금수입을 증가시키기 위해 약간의 국가 개발을 시작했다. 이로서 189년은 저물어갔다.

▲ 매달 나타나는 보고서에선 개발이 한창이라는 것을 알려준다.

190년이 밝았다..

벌써 게임을 시작한지 1년이 지났다. 지난 189년 한해는 여기 저기에 외교 관계를 맺느라 정신이 없었지만, 이제는 외교관계도, 어느정도의 기반도 잡혀 있으니, 본격적인 국가 개발에 들어가야 한다.

먼저 이때까지 모아놓은 물자를 가지고 군대를 키워나갔다. 일년동안 동탁과 조조에게서 있는 대로 물자를 긁어 모아, 상당량이 모여 있었다. 이 것으로, 먼저 군대를 징병하여 만약 침공을 받더라도 대비할 수 있게 하였다.

▲ 병사를 모아 침공에 대비하자.

그 후엔 계속적으로 상업발전과 군사훈련을 시켜나갔다.

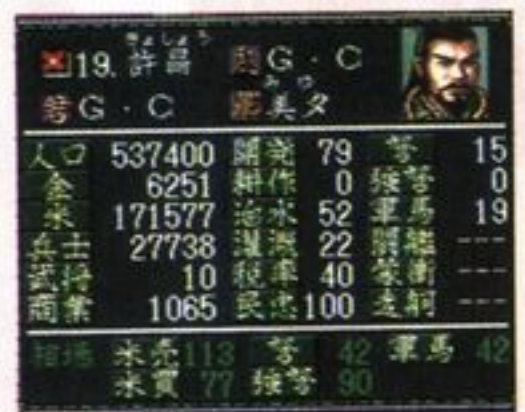
그러는 도중에 11.낙양과 2.북평에 홍수가 나서, 공손찬과 동탁이 큰 피해를 입게 되어 당분간은 동탁에게서의 침공 위협을 덜게 되었다.

수확기 때엔 19.허창과 32.수춘, 34.오에 풍작이 들어서 더욱 창고를 풍족하게 하였다.

▲ 풍작이다.

그리고, 원소와 전쟁중이던 유비는 원소를 가까스로 막긴하였으나, 힘을 모두 써버려, 공융에게 멸망당하고 말았다. 유비가 죽다니.. 점점 이야기가 재미있게 진행되고 있었다. 유비의 영토였던 6.평원은 그후 조조와 공융이 각축을 벌이며 서로 차지하려 들면서 전란 속에 190년도 막을 내렸다.

화북은 조조의 발아래 하나하나 무너지고..

191년에 들어서선 본격적으로 인재등용에 힘을 쓰기 시작했다. 지난해에 상업발전에 힘을 써서 이미 허창은 인구 537,400 상업 1065의 부국이 되어있었다. 찾아낸 인재는 능력여하에 관계없이 일단 문관으로 만들어서, 장기 개발에 힘쓰게 하였다. 그러는 동안 수확기가 또 찾아왔고, 이번에도 19.허창과 32.수춘, 34.오에 풍작이 들었다. 창고의 쌀은 5백만에 육박해서 터질 지경이었다. 그러던 와중에 조조가 원소의 본거지던, 5.남피를 본격 침공, 원소를 멸망시키는 사태가 일어났다. 화북지방의 군웅들이 조조의 병사들의 발 아래 하나하나 쓰러져 가고 있었다. 191년도 그렇게 지나갔다.

▲ 꾸준한 개발로 허창은 부국으로 변해 있었다.

▲ 원소의 일족 또한 역사에서 사라져 갔다...

전란의 192년

192년은 처음부터 충동적인 해가 될것 같았다. 점점 세력을 확장하고 있던 원술에게 동맹의 사자를 보냈는데, 사자가 보기좋게 퇴짜맞고 돌아온 것이다. 이에, 화가난 G.C는 원술을 침공하기로 결정했다. 이미 훈련과 사기가 충분히 올라있는 20만(고에이 게임에서는 대개 군대수 등을 10배로 계산한다.)의 군대와 넘쳐나는 병량, 그리고 한 도시안에 갇혀있기엔 너무 많은 무장들의 불만이 합쳐져 이러한 결정을 내리게된 것이다. 곧장 1월에 원술의 본거지인 22.완에 10만의 기마병 선두 부대를 투입하였고, 장기전이 되자 곧장 10만의 보병 증원부대를 더 투

입하여 다음 달엔 결판을 짓게 하였다. 결국 원술은 23.신야로 쫓겨가고 말았다. 여기서 처음으로 기마병의 진가가 확인 되었다. 기마병은 처음부터 기동력이 8인데다, 공격력과 방어력이 보병보다 훨씬 뛰어나 매복이 불가능 하다는 점만 빼고는 월등히 좋은 공격 수단이었다. 총대장을 기마병대로 해 놓으니, 매복이 안된다는 점도 단점이 되질 않아 여유있게 싸울 수 있었다.

▲ 완 공략전

▲ 퇴각하던 무장들을 붙잡아, 전투가 끝난 후에 처후를 결정한다.

다음달, 붙잡힌 무장들의 처후를 결정하고선, 곧장 쉴틈을 주지 않고선, 23.신야로 쳐들어 갔다. 신야에서도 대승하고, 원술은 신야로 쳐들어 가느라, 비워두었던 22.완으로 도망하고 말았다.

▲ 신야 전투. 이미 병력의 차이가 눈에 보인다.

▲ 도망치던 무장이 붙잡혔다!

▲ 신야 공략전. 신야는 작은 성이라 공략하는데 어려움이 없다.

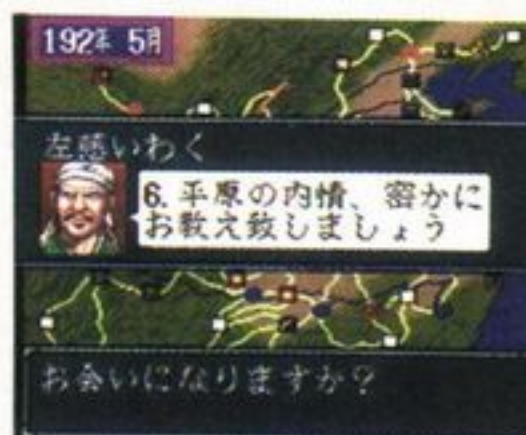
▲ "역적같은 자들에게 힘을 빌려 줄 수는 없다! 빨리 내 목을 쳐라!" 가끔 이렇게 지조있는 무장도 볼 수 있다.

4월에 완으로 병력을 보내어 원술을 마지막 숨통을 끊어 놓기로 했다. 이미 완에는 신야로 출병할때 모든 것을 남김없이 가져가 버린 후라, 금도 쌀도 남아있지 않아, 싸우지 않고 이길 수 있었다.

결국 소국(小國)이라고 함부로 얕보아서 건방지게 굴었던 원술은 여기서 멸망하고 말았다.

▲ 금도, 쌀도 남아있지 않다.

▲ 원술도 형 원소의 뒤를 이어 일족이 역사에서 사라지고 말았다.

원술을 멸망시키고 나서, 뒷처리에 바쁘던 차에 좌좌가 찾아와 면담을 요청했다. 들어주자.

▲ "6.평원의 내정, 비밀리에 알려드립니다." 좌좌는 조조의 영토에 대해 정보를 알려 주었다. 정보의 타국 명령을 통해서 찾아 보자.

▲ 역시, 6.평원을 볼 수 있게 되었다.

충성도 올리기는 힘들다!

전후의 뒷처리중의 가장 큰 일이라 하면, 바로 충성도 올리기일 것이다. 전쟁후에 남는 가장 큰 수확은 역시 무장들이고, 얻은 무장들을 곧바로 쓰기엔 너무 충성도가 낮다. 이것을 올리는 것이 큰 문제인데, 한꺼번에 10명에게 금을 줄 수 있지만, 이것은 너무 돈이 많이 든다. 그렇다고 해서, 하나하나 책을 주어서 올리려니 충성도 올리는데만 몇년이 걸릴 지경이다. 어떻게 하여야 할까? 미약하나마 몇가지 방법이 있다. 능력이 뛰어난 무장에 대해서 통용되는 방법인데, 전후 처리에서, 무장을 등용할때 장군이나 군사감 이더라도, 무관이나 문관으로 만들어 버리는 것이다. 이 상태에서 임명을 선택해서, 장군이나 문관으로 신분을 높여 주면, 신분과 함께 충성도도 껑충 뛰게 된다.

▲ 이 많은 무장들의 충성도를 언제나 올리나?

군사가 없는 무관은 쓸데없는 지출만 낳는다!

그리고, 무관에 대해서인데, 무관은 되도록 많이 만들지 않도록 하자. 많은 수의 무관에게 자잘하게 병사를 나누어 주느니, 한 사람의 유능한 장군에게 병사를 몰아주는 것이 더욱 효과적이다. 그렇게 되면 병사가 없는 무관은 아무짝에도 쓸데 없는 것이 되고 만다. 매년 돈만 먹는 고장난 기계라고나 할까? 그러니, 군사를 주지 않은 무관들은 모두 문관으로 바꾸어 버리자. 문관이 되면 개발에 써먹을 수도, 외교에 사자로 보낼 수도 있다.

▲ 쓸데없는 무관은 모두 문관으로 바꾸어 버리자.

경악! 배신의 시대!

전후 처리에 열을 올리고 있을 즈음, 아무런 방비도 없던 22.완에 동탁군은 갑자기 쳐들어 왔다. 완은 손쉽게 동탁군의 손에 떨어져 버리고, 이에 분개한 G.C는 대 동탁 토벌작전을 감행하기로 결심한다.

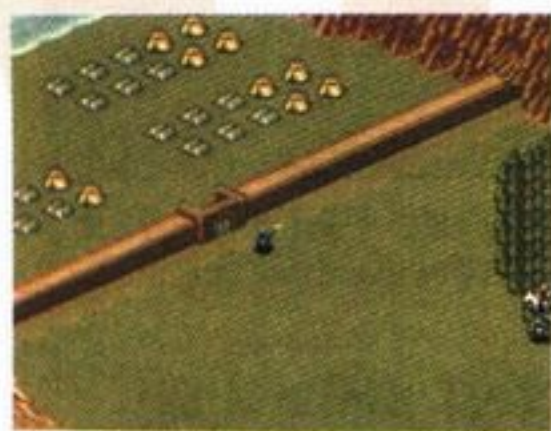
▲ "G.C님, 동탁군이 22.완을 공격해 들어오고 있습니다" 동탁이 배신했다!

대 동탁 토벌 작전

대 동탁 토벌작전의 첫번째는 역시 빼앗긴 영토를 되찾는 일. 완이 점령 당한지 바로 그달에 허창에서는 아직 전쟁의 상처에서 회복되지 않은 부대를 급파했다. 군사도 많지 않고 자랑이던 기마대도 아니었지만, 이때까지의 싸워온 경험으로 간신히 동탁군을 완에서 몰아낼 수 있었다.

▲ 완 수복작전

호뢰관의 전투

대 동탁 토벌작전의 두번째 목표는 허창과 낙양을 잇는 호뢰관이었다. 동탁군은 여기에 총병력을 투입, 이곳에서 우리군을 막으려 하였지만, 지형을 이용한 기동전술로 병량부대를 기습, 승리하였다.

▲ 호뢰관의 전투

낙양 공성전

다음 목표는 한나라의 수도 낙양. 수도답게 규모는 전 도시중에서 최고이다. 동탁은 과감하게 성문을 열고 나와 막으려 하였지만, 18만의 병력을 한곳에 집중시킨 전술이 효과가 있어서, 저지부대를 대부분 깨뜨리고 성안으로 진격했다. 성 안에서는 앞을 막는 무장들에게 일대일 대결을 신청해서 하나하나 쓰러뜨려 나갔다. 동탁은 결국 낙양으로 버리고 12.홍농으로 도망쳤다.

▲ 낙양 공성전. 화면 하나에는, 다 차지도 않는 최대의 규모!

▲ 일대일 대결이다!

▲ 도망치던 적 무장을 뒤쫓아가서 잡았다!

작은 적이라도 해도, 등뒤엔 두지 말라!

낙양을 손에 얻은 G.C는 여세를 몰아 홍농을 칠 준비를 하였다. 그러기 위해선, 허창의 모든 병력을 다 동원할 필요가 있는데, 그러면 등뒤의 공추가 신경쓰인다. 아무리 작은 세력이라고는 하지만, 방비가 없는 허창을 점령하기엔 5만의 군사면 충분할 것이다. 그래서, 공추하고도 동맹을 맺었다. 등뒤의 적을 모두 잠재운 뒤에, 다시 동탁 토벌 작전에 들어갔다.

홍농에서...

낙양에서의 승리 이후 공추와의 동맹으로 등뒤의 적이 없어진 이상, 홍농으로의 진격은 당연한 것일 것이다. 모든 병력을 동원하여 홍농을 공격하도록 하였다. 홍농에서도 동탁은 강하게 나왔지만, 승세로 가득차 있는 우리군을 당할 수는 없었다. 결국 동탁은 장안으로 또 퇴각을 하였다.

▲ 화웅과의 일대일 대결!

▲ 결국, 화웅도 쓰러뜨렸다!

▲ "G.C님, 퇴각하는 여영을 추격하여 큰 피해를 입혔습니다!".

홍농에서 승리하자, 벌써 12월이 되었다. 1월에 걷힐 세금을 노려 여러 공백지에 무장을 보내고, 유요와도 동맹을 맺어 주위의 적을 동탁 하나로 만들어 버렸다. 그러던 도중, 인재 수색에 나섰던, 무장이 태평 요술서를 발견하고 돌아왔다! 가끔은 이런 횡재를 만나야 지치지 않는 것일까? 새로운 기분으로 함곡관으로 진격이다!

▲ 태평 요술서를 발견했다!

장안에서 안정으로, 그리고 마등과의 동맹

함곡관으로 쳐들어간 아군에게 동탁군은 힘이 다하였음을 보여주는 것인지, 겨우 수만의 병력만을 보냈다. 그 병력도 다음날에 모두 철수해 버려서, 이것이 시간을 끌기위한 작전임을 보여주었다. 참고로, 적이 쳐들어 올 때, 전장에 나가서 응전을 하는 기회가 생기면 무조건 하는 것이 좋다. 아무것도 들고 나가지 않고선 바로 다음날 퇴각한다 하더라도, 한달을 버는 시간적 여유가 생기기 때문이다.

손쉽게 함곡관을 함락시키고, 13.장안으로 물밀듯이 쳐들어 갔다. 장안은 특유의 3중 성벽으로 되어있는 방비가 튼튼한 성으로, 뚫고 나가는데만 6일 가량 걸리는 방어 위주의 성이었다. 마지막 관문을 뚫고 성내로 들어가자, 동탁은 잠시 저항하다가 다시 14.안정으로 퇴각해 버리고 말았다.

동탁이 안정으로 퇴각하자, 아군은 곧장 안정으로 쳐들어 갔다. 이미 저항할 힘을 거의 잃어버린 동탁은 도망다니기에 바빴지만, 이렇게 되면 피곤해 지는 쪽은 아군이라, 뭔가 대비책이 점차 필요하게 되었다. 게다가, 동탁이 도망친 곳은 15.천수. 이곳은 16.서량과 바로 맛닿아 있는 곳이라, 서량에 군림하고 있는 마등과 동맹을 맺지 않으면

▲ 방비가 튼튼하게 되어 있는 장안성

▲ 14.안정은 주위에 숲지가 많아, 매복 공격하기 딱 좋은 지역이다

안되게 되었다. 처음부터 적대심이 높은 상대라 무슨 일이 벌어질지는 모르겠지만, 일단은 맺어두었다.

▲ 마등과의 동맹.. 웬지 기분이 좋지 않다.

가정, 천수, 지산, 하변, 그리고 마등의 배반

마등과 동맹을 맺고 천수로 쳐들어 가던, 아군은 가정에서 웅전나온 동탁의 군세와 부딪쳤다. 하지만, 이것도 바로 다음날 도망치고.. 아군은 또다시 한달을 지체하지 않으면 안되게 되었다. 점차 붙잡은 무장의 수도 많아져서, 관리하기 힘들 지경에 이르르고 있었다.

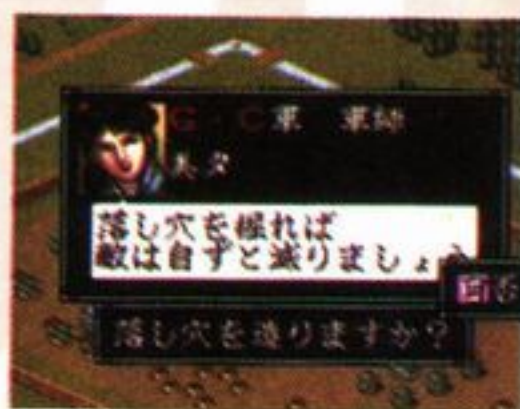
다음달, 천수로 공격에 들어간 아군 앞에 동탁은 또 몇몇의 무장을 남긴채 39.하변으로 도망치고 만다. 아군은 또다시 지산에서 웅전나온 동탁군을 물리치고, 하변을 점령한다. 동탁은 38.한중으로 또 도망쳤다.

그달엔 흉작이 들어, 4.진양, 5.남피, 13.장안, 7.업에 피해가 나타났다.

이럴때에, 비무장의 문관들만 남겨 두고 왔던 천수를 마등이 갑자기 쳐들어 내려왔다! 이런 일이! 결국 천수를 내주고, 이리저리 골치 아프게 된 상황이라 마등 정벌은 다음에 미루고, 동탁을 마저 끝내기로 하였다.

▲ 흉작이다. 웬지 불길한 징조 같더니만..

조조의 배반!

마등의 배반에 놀라고 있을 즈음, 그달의 막바지에 또다른 비보가 전해져 왔다. 조조의 배반! 조조는 동맹을 파기하고 허창으로 쳐들어 온것이다! 하지만, 쳐들어온 병력은 그리 많지 않았고, 모사가 함정을 파두자고 하였기 때문에, 대부분의 적은 함정에 걸려서 겨우 허창을 지켜낼 수 있었다. 함정은 군사의 수준에 따라 최고 6개까지 팔 수 있는데, 아군은 함정에 걸려도 빠지지 않지만, 적은 함정에 걸리면 상당한 손실을 입게 된다는 좋은 점이 있다. 다음달, 곧 조조와 재동맹을 맺었다. 마음같아선 마등이고 조조고, 당장 쳐들어 가고 싶었지만, 아직 동탁이 남아있는 것이다.

▲ "함정을 파두면 적을 줄일수 있습니다."

▲ 원하는 곳에 함정을 파자.

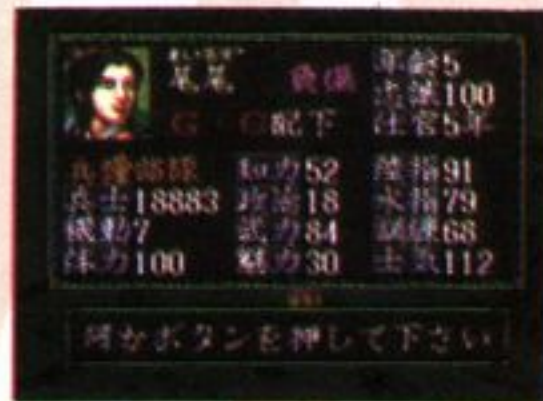
유표, 유언과 동맹을..

한중에 있는 동탁을 치기 전에, 먼저 유표와 유언에게 동맹을 요청했다. 우리 영토가 그만큼 확장되었다는 이유도 있었지만, 만약 한중의 동탁이 또 25.상용으로 도망치는 수가 생기면, 신야쪽에서의 양동작전을 펼치기 위해선 유표와 유언의 불가침이 꼭 필요했기 때문이었다. 결국 이 두 군주와 동맹을 맺음으로 해서, 비동맹국은 동탁, 마등, 공손찬, 공융, 도겸, 손견, 왕랑, 엄백호로 줄어들게 되었다.

한중 공략전. 드디어 동탁을 멸망시키다!

모든 준비를 끝낸후, 드디어 한중으로 쳐들어갔다. 만약 실패하더라도, 도망칠 곳은 상용 뿐이므로, 늦어도 세달안에 토벌을 할 수 있었다. 토벌군은 빠르게 한중으로 달려 들어갔는데, 토벌군의 대장이 화살에 맞는 불운이 있었다. 하지만, 곧장 부하를 상용으로 퇴각 시켜서, 동탁의 퇴로를 완전히 막아 버리고, 성으로 들어가 동탁을 잡는데엔 큰 문제가 되질 않았다.

동탁을 멸망시키자, 여포, 가후 등의 유능한 무장들을 모두 등용 할 수 있었다. 게다가 여포가 가지고 있던 적토마와, 관우에게서 빼앗음직한 청룡언월도도 얻을 수 있었다. 동탁은 4.진양 땅에 아직 한개의 영토가 남아있는 관계로, 선택할 수 있는 길은 참수밖에 없어서, 홀가분한

▲ 한중 공략전. 동탁의 운도 이제 끝났다!

▲ 앗, 화살에 맞아서 무력이 떨어지고 말았다! 하지만, 가만히 쉬고 있으면 회복되니 크게 걱정하지 말자.

▲ 여포에게서 적토마를 뺏었다.

마음으로 참수시켰다. 이로서, 대 동탁 토벌 작전은 끝을 맺게 된것이다.

▲ 동탁에게서 청룡 언월도를 뺏았다.

▲ 동탁의 처리 문제.. 선택은 하나밖에 없다..

▲ 동탁의 뒤를 이어 왕윤이 동탁의 뒤를 잇게 되었다.

▲ G.C는 이제 명실공히 중국 최강자가 되어 있다.

그 후의 공략..

G.C는 이제 도시를 11개 소유한 명실공히 중국 최고의 강자

가 되어 있다. 이제 G.C의 할일은 북쪽의 마등, 남쪽의 유언과 유표, 동쪽의 조조와 동탁의 잔당을 토벌하여 중원을 평정하고, 그후 남아 있는 작은 군소 세력들은 하나하나 굴복시켜서 중국대륙의 통일을 이룩해야 한다. 처음 하는 초보자가 만 4년동안 이정도로 나라를 키우기엔 조금 역부족 이겠지만, 한번 자기 나름대로의 전략을 구사하여서 게임에 얽매이지 않고, 진정 게임을 즐길수 있었으면 하는 것이 글을 마치면서 생각하는 필자의 자그마한 바램이다. 그럼 여러분도 한번 중국의 통일을 이룩해 보시길..

▲ 엔딩 화면 1

▲ 엔딩 화면 2

▲ 엔딩 화면 3

▲ 엔딩 화면 4

승리를 기뻐하는
휘하의 무장들의 모습앞에서
군주는 역사에서 쓰러져간
많은 동료들 그리고
서로 천하를 다투었던
영웅들의 모습을
회상하고 있었다.

"역사가 시작된 이래, 패업에 의해서라고는 하지만 너무나 많은 피를 흘렸다..."

"슬퍼하지 마십시오. 거칠어진 대지에 선정을 행하여, 진정한 평화를 되찾는 것이어야 말로, 이제부터의 주군의 사명이십니다."

"음.. 그랬었지! 우리들의 싸움은 아직 끝나지 않은 것이다!"

잠깐만

· 박승연
· 만 34세
· 삼성반도체 전화기 영업부 근무
· 나우통신 게임 영업부 근무
· 현재 삼일전자 영업부 부장

문산 고등학교를 졸업, 삼성반도체 전화기 영업부를 시작, 게임 전문업체 나우통신에서 게임관련 영업에 처음 인연을 맺고, 현재 게임 유망업체 (주)씨에코 삼일전자에서 근무.

—게임기 영업을 해보시니까 어떻습니까?

: 나름대로 보람을 갖고 재미있어요. 게임에 대한 인식의 변화를 느낄 수가 있으니까요. 이제는 사람들이 즐기는 것에만 머물지 않고 어떤 형태로든 직접 참여해보고자 해요.

—삼일전자는 자체 개발실도 갖추고 어느정도 성과도 있었다고 하는데….

: 하하. 괜한 말입니다. 자체 개발실은 있어도 뚜렷한 개발실적은 없어요. 합 게임을 개발해서 몇 번 재미를 본적은 있어도 말입니다. 이제는 여러군데에서 관심을 갖다 보니까 예전같지 않네요. 그렇지만 어느정도 개발여건이 성숙되면 본격적으로 개발에 참여할 예정입니다.

—국내 게임산업에 대한 전망은?

: 전반적으로 낙관적입니다. 국내 게임산업이 일본보다 훨씬 늦지만, 종전에 말씀드렸듯이 국내 게임인구의 폭발적인 증가추세에 희망을 갖습니다. 특히 우리나라 어린 청소년들의 뛰어난 두뇌에 더욱 더 확신을 갖습니다.

—게임유통질서의 대개편이 이루어져야 한다는 의견이 분분한데…

: 한마디로 지금의 게임유통질서는 엉망이예요. 뜨내기성 게임매장의 출몰로 인한 가격덤핑이 잦고, 과당 경쟁으로 인한 갉아먹기식의 상도덕 말살 위기는 극에 달한 느낌입니다. 상당히 우려되는 이 문제는 무엇보다도 정부의 무관심과 대기업의 근시안적 게임 사업 운영에서 큰 원인을 찾을 수 있을 것입니다.

소닉 II

소닉과 텔의 초음속 대모험 !!

수퍼알라딘	현지 발매일	92.11.21	장르	액션	화면 외국어 수준	영 어 ㊦
	제작사	세가	용량	8M	대 상 연 령	국 교 이 상
	현지 발매가	6,800엔	기타	국내 동시 발매	게 임 난이도	Ⓐ B C D E F

1991년 7월 26일, 전작 「소닉」이 닌텐도의 심볼인 마리오에 맞서 독특한 캐릭터와 스피드감 넘치는 매력으로 업계의 관심을 집중시킨 가운데 화려하게 등장했었다. 지금은 「마리오」와 더불어 게임계의 유명한 캐릭터로 성장했다. ....전작으로 부터 1년 4개월.

소닉이 더욱 더 새로운 모습으로 우리들 곁에 돌아왔다!

자! 이번호에도 창간호 특집에 이어서, 마스터 롬을 통해 10개의 스테이지와 2인 동시 플레이를 함께 소개해 드리도록 하겠다.

뭐 벌써 다 엔딩 화면을 보았다고요?!

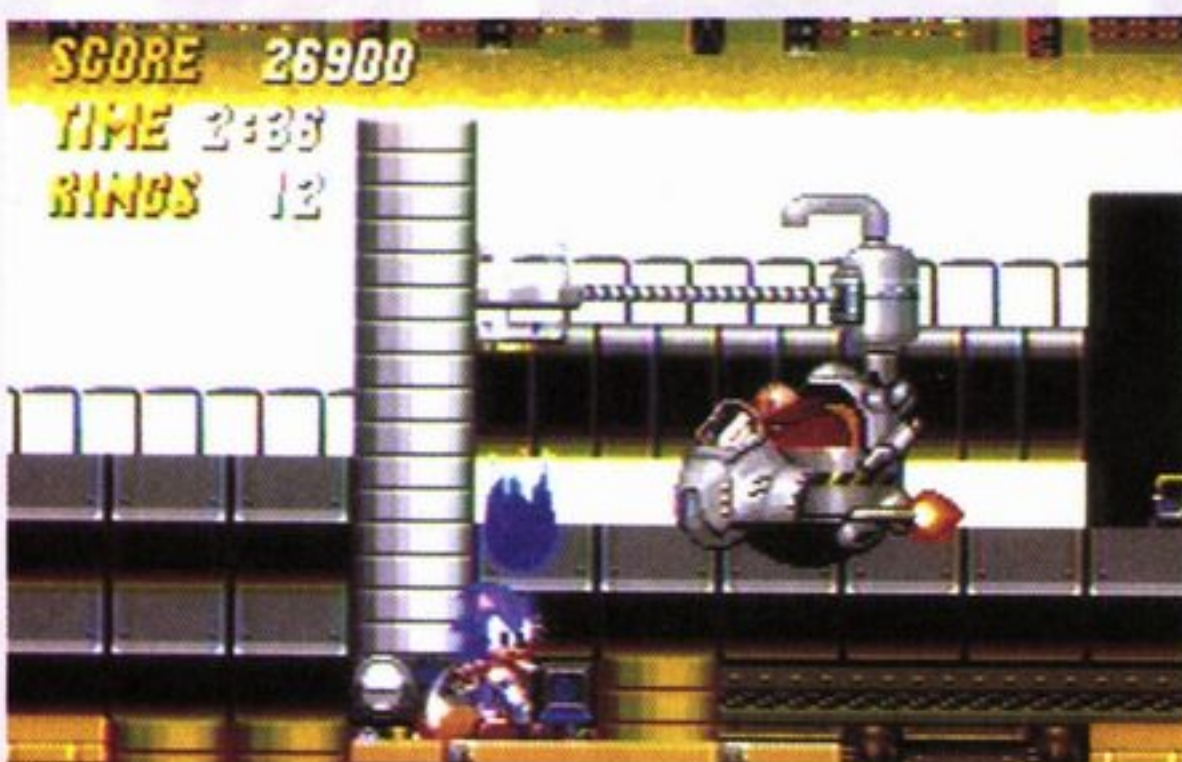
1 보석언덕지역 (EMERALD HILL ZONE)

온통 풀밭으로 둘러쌓인 지역. 빠르게 움직인다면 30초 안으로 클리어도 가능하다. 콕스크류는 이곳에서만 등장하므로 충분히 즐기도록 하자.

▼ 한바퀴 빙그르르 도는 묘기

▲ 아슬아슬.. 떨어지려고 한다!

에그맨도 보석을 찾으러 이섬에 와 있었다. 회전하는 드릴공격에 주의하자 ▶

2 화학공장지역 (CHEMICAL PLANT ZONE)

▲ 약품을 빨아들여서 떨어뜨리는 에그맨. 빠른 공격으로 맞서는 것이 상책!

상하좌우 복잡하게 얽힌 파이프속을 고속으로 이동하면서 전진해 나간다. 꼭 앞으로만 가는 것이 아니라 이리저리 움직여야 한다. 특히 아래쪽으로 내려갈때의 초고속 스크롤은 스릴만점. 후반에 바닥으로 부터 올라오는 약품속에선 빨리 빠져나가도록 하자.

▲ 파이프를 통하여 고속 이동

▼ 약품속에선 오래있지 않도록 주의!

물속 지역 (AQUATIC RUN ZONE)

지상과 물속을 번갈아 경험해야 하는 지역이다. 무너지는 다리와 물속에서의 이동에 주의하자. 함부로 움직이다간 익사해버린다. 특히 볼만한 것으로, 나무 숲속에 들어가면 소닉과 텔이 움직일때마다 나뭇잎이 떨어지는데..

▲ 소닉의 동작에 나뭇잎이 후들후들 떨어진다

▲ 물속에 너무 오래 있으면 익사하고 만다

기둥을 쳐서 화살 공격을 가하는 에그맨.보통 점프로선 상대 불가능(?) ►

카지노의 밤 지역 (CASINO NIGHT ZONE)

▲ 세가가 자랑하는 체감 핀볼 게임이 이곳에.숙련된 공격으로 최대의 효과를 거두자!

이리저리 튕기는 기분을 한껏 느낄수 있는 지역이다. 제목답게 카지노로, 전작의 스프링 필드 존의 액션을 더욱 파워업 시켰다. 핀볼의 볼을 소닉과 텔이 대신해서 이리저리 튕기게 된다. 가로로 놓여있는 초록색 바는 버튼을 이용해서 조작이 가능하다. 가끔 있는 슬롯머신은 링의 충전에 안성맞춤. 하지만, 닥터 에그맨이 세번 연속으로 나오면 링 50을 잃게 된다. 그리고 도박에 너무 열중하다간 컨티뉴 기회를 못딸수도.. 아주 재미있는 곳.

▲ 스프링을 이용할때엔 버튼을 계속 눌렀다가 뗀다

▲ VIP기분으로 슬롯 머신을!!

계곡 지역 (HILL TOP ZONE)

전작의 마블 존과 같이, 불꽃속에서 이리저리 움직여야 한다. 오히려 긴박감은 조금 떨어지지만, 조작을 매우 잘하여야만 살아남을 수 있다. 용암위에 놓여있는 발판들은 자꾸 떨어지고, 용암은 점점 올라온다. 그리고 360도 루프에선 회전공격을 잘 복합시켜 사용하지 않으면, 진행이 되지 않는 곳도 나온다.

회전공격을 ► 잘 복합시켜서 360도 루프를 돌아야 한다

▲ 용암이 자꾸 올라온다. 위로! 위로!

▲ 불을 내뿜는 잠수함(?) 이리저리 뛰어다니며 공격하자. 텔을 잘 이용해 보는것이 어떨지?

불가사의한 동굴지역 (MYSTIC CAVE ZONE)

▲ 머리위로 떨어지는 암석에 주의하자

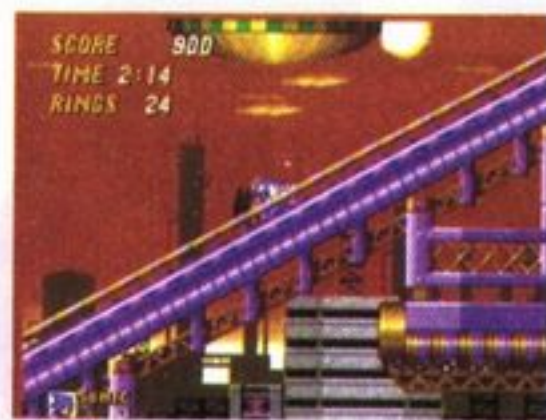
기분나쁜 으시시한 동굴이다. 난이도는 꽤 높다. 여기저기에 삐죽삐죽 나와있는, 긴 덩쿨은 스테이지 해결의 포인트. 한번 점프해서 잡아당겨 보는것이 어떨런지? 스핑 데쉬의 기법이 많이 필요한 곳으로, 볼만한 것으로는 부드럽게 90도 회전을 하는 나무다리가 있다.

▲ 부드럽게 90도 회전을 하는 나무다리

▲ 철퇴. 닿지않도록 주의

기름 바다 지역 (OIL OCEAN ZONE)

중동풍의 부드러운 선율의 음악과 어우러진 유전지대가 배경이다. 난이도가 꽤 되는 곳으로, 점프 테크닉이 많이 요구된다. 둥그런 통에 들어가서 빠르게 방출되는 경험도 해야 하고, 기름에도 미끄러져야 한다. 볼만한 것으로는 프로펠러로 떠오르는 소닉의 액션이 있다.

▲ 이곳의 가속보드는 몸으로 밀어서 압축시킨후에 사용한다

▲ 아앗! 미끄러진다—!

▲ 잠수함(?)이다. 기름속에 떨어지지 않도록 주의

중심지역 (METROPOLIS ZONE)

기계적인 분위기의 매우 난이도가 높은 지역. 큰 발판들이 자유롭게 움직이는것은 매우 박력적이다. 시계방향으로 창이 솟아나오는 상자와 큰 톱니바퀴가 인상깊다. 특히 너트를 이용하여 상하로 이동하는 것은 볼만한 구경거리. 너트를 이용할때엔 떨어지지 않도록 조심하자. 물론, 텔과 함께 너트를 돌리면 더욱 빨리 돌아가게 된다.

▲ 천천히 돌아가는 발판

▲ 톱니 사이에 끼어버렸다!

공중추격 (SKY CHASE ZONE)

자, 이제 전혀 다른 스테이지이다. 맑은 하늘을 배경으로 소닉과 텔이 쌍엽기를 타고 행동하게 된다. 기본적으로 텔은 이제 컨트롤을 할 수가 없다. 난이도는 의외로 매우 쉽다. 후반에 등장하는 거대한 비행선은 왠지 기분이 나쁘다.

▲ 맑은 하늘을 경쾌한 기분으로..

▲ 거대한 비행선.. 왠지 꺼림칙하다

공중 요새지역 (SKY FORTRESS ZONE)

▲ 거대한 빔공격이다!

▲ 프로펠로의 바람으로 날라오른다

아앗! 시작하자 마자 거대한 빔공격이 날라온다. 빔에 명중한 텔은 떨어지고, 소닉은 재빨리 비행선으로 올라타야 한다. 꼭 스트라이더 비룡의 발록전함을 생각나게 하는 스테이지.(캐터필터라든지, 움직이는 발판, 큰 프로펠러는 발록전함의 그것과 매우 유사하다.) 난이도는 적당하다. 재미있는 액션도 많이 등장한다.

죽음의 에그지역 (DEATH EGG ZONE)

자, 이제 드디어 닥터 에그맨의 본거지까지 왔다. 다른 과정을 거칠 필요도 없이 곧장 보스이다. 첫번째 보스는 소닉과 똑같이 생긴, '메카 소닉'. 빠르게 돌진해 들어오지만, 패턴만 익힌다면 오히려 쉬운상대. 메카 소닉을 물리치면, 닥터 에그맨 최후의 머신이 나타난다. 이 머신의 공격력은 엄청난데, 수도없이 죽어봐야 패턴을 익힐수 있을것이다. 과연 이것을 물리치면...?

▲ 메카 소닉?!

닥터 에그맨의 최후 머신 ►

초음속 퀴즈
다음 문제의 정답자중 2명을 추첨하여 「소닉」이 들어있는 문구류와 수퍼알리딘보이 1대를 드립니다.

문제 : 「소닉 II」에서 소닉과 함께 맹활약하는 귀염둥이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?(힌트 : 한 글자)

보내곳 : 게임 챔프 「수퍼 알라딘」 담당자앞

마감일자 : 92년 12월 30일까지.

소닉Ⅱ의 또 하나의 매력 2인 동시 플레이

소닉 Ⅱ에서 2인동시 플레이가 된다는 것은 익히 알고 있을것이다. 이번에 지원하는 2인 동시 플레이 스테이지는 상하로 화면이 나누어진 4개지역으로서, 각각 보석 언덕 지역,불가사의한 동굴 지역,카지노의 밤 지역, 그리고 스페셜 스테이지 지역이 준비 되어져 있다. 스페셜 스테이지를 제외한 모든 스테이지는 경주형식으로 5개의 조건을 따져서 많이 승리한 쪽이 이기게 된다. 2번 해서 무승부가 되면 스페셜 스테이지로 넘어가서 승부를 가리게 된다.

▲ 선택을 할 수 있는 스테이지는 4곳

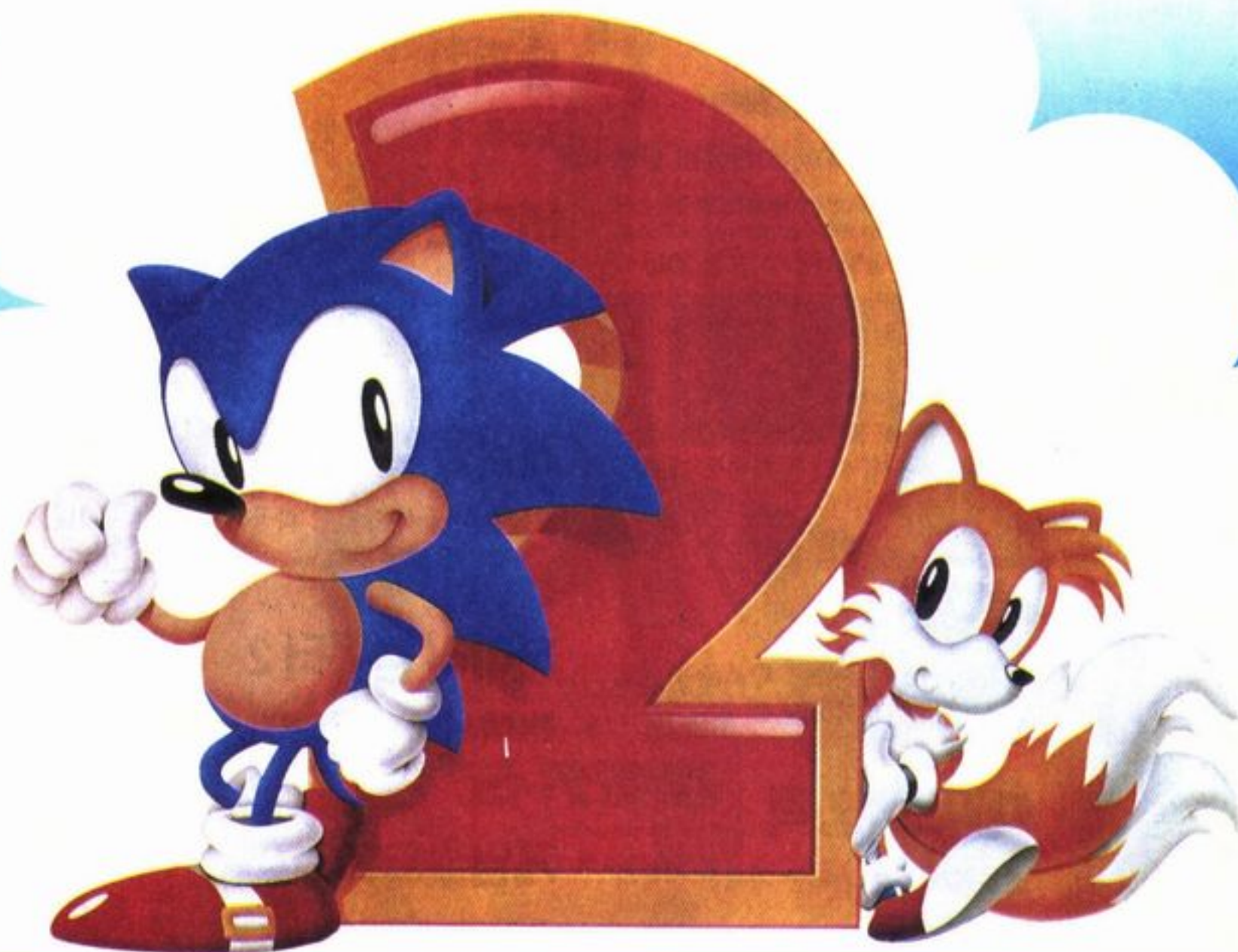
▲ 보석 언덕 스테이지

▲ 이상한 동굴

▲ 카지노의 밤

스페셜 스테이지(SPECIAL STAGE)는 3차원 튜브안의 액션!!

스페셜 스테이지에서 2인 동시 플레이나, 1인 플레이나 하는 방법은 같다. 1인 플레이시에는 링을 50개 이상 가지고 있는 상태에서, 체크 포인트를 통과하면, 체크 포인트에서 별이 도는데 이때 이곳으로 들어가면 되고, 2인 동시 플레이에서는 스페셜 스테이지를 선택하면 된다. 특히 1인 플레이시에선 전작과 마찬가지로 카오스 크리스탈을 구하는것이 목적이므로, 신중하게 잘 해나가야 한다. 과연 카오스 크리스탈은 이번엔 어떤 역할을 하게 될지..?

▲ 스페셜 스테이지이다!

게임챔프 창간기념 「보너스 행운 대잔치」 당첨자발표

수퍼컴보이 20명

최용규/경기도 이천군 이천읍 창전7리 247-18
황윤섭/관악구 신림본동 10-564
유세주/도봉구 미아8동 734-109
이승주/마포구 신수동 89-73
박병철/인천시 북구 청천동 79-9
김종선/종로구 옥인동 옥인아파트 9-902
양철승/구로구 독산3동 182-19
이정훈/용산구 이촌2동 196-2
정형섭/속초시 중앙동 615-13
정형섭/속초시 중앙동 615 472-3
정희권/파주군 월동면 영태리 119-5
초도학/강남구 압구정동 현대아파트 105-101
홍걸표/성동구 자양동 498-2
이봉주/부천시 괴안동 43-22
곽철원/안양시 호계1동 956-22
강위수/종로구 이화동 9-90
강현우/강동구 잠실동 주공아파트 125-403
구경서/강남구 대치동 은마아파트 25-307
구자승/동작구 신대방동 360-111
권덕만/용산구 보광동 228-105

PC엔진 듀오 게임기 5명

신선빈/강남구 압구정동 현대아파트 72-103
김명숙/서대문구 북가좌2동 서도 연립 마201
이승호/강원도 강릉시 옥천동 7/1
김석중/강남구 역삼동 우성아파트 1동 1104
김영석/강남구 역삼동 640-9

슈퍼겜보이 게임기 10명

김승태/서울시 은평구 신사1동 35-14
최영철/서울시 동작구 사당4동 303-57
김한수/연남동 509-19
박태환/서대문구 북가좌동 301-15
이정석/성동구 구의동 257-39
권영눈/은평구 불광동 480-95
한민규/성동구 구의동 257-11
김건우/강남구 방배3동 530-80
김계균/강동구 천호 1동 75-8
김병건/강서구 구목동 231-37

원더메가 게임기

김철원/서대문구 홍은3동 272-25
노연희/영등포 구신길동 63-22
이규환/강남구 서초1동 864-1
곽종호/대전시 동구오정동 15

삼국지팩 20명

박철호/서울시 구로구 가리봉3동 237-40 24/2
이한기/부산시 서구 동대신동 3가 275-11 16통2반
김대현/마포구 현석동 41-2
김면성/파포구 서교동 337-1
신용주/서대문구 북아현3동 1-584
김병욱/성남시 태평2동 3447-2
김수검/마포구 망원동 479-85
김영근/마포구 대흥동 18-93
김유상/도봉구 수유5동 45-96
김은기/성동구 금호동 2가 652
홍완기/강남구 대치1동 개포1차 우성아파트 9-203
황기원/마포구 동교동 15-32
강신구/구로구 시흥5동 220-46
이영섭/동대문구 망우1동 90
최관오/경기도 구리시 교문동 368
김도회/종로구 혜화동 26-27
이원천/영등포구 영등포동 8가 74-1
문성규/서대문구 창천동 4-16
이종욱/강남구 논현동 동현아파트 1202
박종철/수원시 세류3동 482-7

환타스틱

정용준/대구시 달서구 송현1동 2015-16번지

전자총

박재걸/서울시 강남구 대치동 개포우성 APT 12-106

세니톤

안홍빈/서울시 서초구 반포본동 반포 APT 83동 406호

재믹스게임팩

조효철/경기도 가평군 가평읍 대곡리 96-4

수퍼패미콤팩

신상호/서울시 송파구 잠실1동 19번
김진영/서울시 강동구 천호동

보안경

신완수/서울시 강동구 천호1동 동아 APT C-110, 217-14

미니컴보이 팩

강기석/대구시 서구 평리1동 1050-18 22통 1반

죠이스틱(다우)

김두기/영등포구 신길6동 3302

페밀리

박윤호/경기도 수원시 장안구 조원동 759-3 30/4

굳보이

김기만/서울시 용두2동 738-11 21/4

겜보이 팩

김학신/서울시 강남구 역삼2동 영동 APT 9-205

슈퍼킹

엄근용/용산구 청파동 1가 89-56

비디오 레인저총

석승철/대구시 달서구 '월성주공 APT 210동 103호

게임음악 테잎

오상훈/서울시 강서구 화곡4동 468-13 (23통3반)

패미리 컴퓨터 2

전성범/서울시 구로구 개봉2동 원풍맨션 라동 102호

게임월드003

김준식/마포구 신수동 89-62

바이킹

박경록/서울시 신설동 4-20호 1/8

신종팩

문경환/서울시 용산구 동부이촌동 수정아파트 401호

GB Tutle

조진영/대구직할시 서구 도마2동 155-74 (19통2반)

영어 숙어 테잎

정동기/서울시 중랑구 면목7동 615-27호 (13/6)

열혈교실

김진홍/마포구 망원1동 57-56

아도닉스스틱

윤승호/서울시 마초구 도화1동 2-11

굿보이

이청호/충남 논산군 연무읍 소룡리 332

잼스틱

박정인/부산 직할시 사하구 하단2동 512/24 (17통4반)

슈퍼킹

김진한/서울시 강남구 논현동 275번지 양지 APT A동 605호

대천재

이창재/서초구 반포2동 경남아파트 5-1008호

킷트

오정택/충남 논산군 연무읍 금곡2동 80-11

잼스틱

이동민/서울시 성동구 광장동 극동 APT 13동 102호

대천재

서초구 반포2동 경남아파트 5-1008호 이창재

킷트

김영만/용산구 서부 이촌동 오성아파트 101

잼스틱

이 도/강동구 신천동 장미아파트 2동 1207

조이키드

홍석형/수원시 장안구 정자동 동신 APT 104동 105호

GB-300S

김도현/구미시 원평2동 375

원더메가 게임기 4명

김강렬/강서구 신월5동 7-4
김재욱/강동구 잠실 본동 우성아파트 12-1003
노택우/성북구 삼선동 3가 38
박지훈/마포구 노고산동 20-73

드래곤퀘스트 V 팩 10명

조백상/서울시 강동구 고덕시영 아파트 20동 506호
정기선/서울시 동작구 상도 4동 244-41호 29통1반
한구현/은평구 천호동 29-25
이범주/화성군 남영면 신남3리 1373
하영주/용산구 청파2동 양지연립 101호
김명균/종로구 종로6가 32-6
김성훈/서대문구 북아현동 3-101
김요섭/강남구 잠원동 반포9차아파트 313동 511
이중재/강남구 청담동 58-17
전성호/도봉구 혹석동 173-103

게임챔프 스텝 잠바 30명

박해용/전북 완주군 삼례읍 후정리 279-3
김병우/대구 직할시 중구 남산4동 2989-5(19/3)
임현우/서울시 강서구 화곡5동 야서 APT 1단지 4동 102호
홍유진/서울시 강서구 발산2동 674-30
홍다우미/서울특별시 양천구 목동 신시가지 APT 126동 305호
김규현/서울시 서초구 서초1동 현대 APT 21동 706호
이정건/서울시 영등포구 영의도동 미성 APT D동 201호
송병찬/서울시 서초구 양재동 255-8
김용남/경기도 미금시 호평2동 116번지
최연식/서울시 서초구 반포1동 주공3단지 334-208호
차영준/서울시 서초구 방배2동 969-18 21/1
이용한/서울시 서3동 1524-12 대방가든 102호
김상범/서울시 강남구 청담1동 134-18
이동하/서울시 중랑구 망우2동 516-15
유총환/서울시 관아구 봉천3동 1-1137 8통2반
박홍민/관악구 신림4동 509-103
이형수/과천시 주공아파트 410-103
박진수/성북구 삼선동 3가 108
임웅빈/성동구 사근동 191-1
임의재/대전시 중구 구암동 403
김정우/성북구 성북동 131-25
김현숙/인천시 남구 간석2동 182-20
유진원/강남구 신사동 한영아파트 3동 501
김진석/인천시 중구도원동 18
장성아/서대문구 연희3동 28-2
장재명/전주시 덕진동 거성아파트1가 202
정의광/마포구 신수동 91-513
서기선/강남구논현동 240-16
송기보/구로구 가리봉동 106-60
최정기/성북구 석관1동 195-2

소닉 II 팩 20명

이주석/강남구 대치동 500 개포 2차 우성 APT 12동 602호
전창현/영월군 영흥2리 6반 1065-5
이석훈/충북제천시청전동 89-18
김영구/강서구 염창동 282대 동 가101
정동구/광주시 서구 농성2동 630-20
강도임/서대문구 홍은1동 439-5
류석원/강남구 압구정동 현대아파트 115-402
박성용/영등포구 당산동 5가강남맨션 7동 103호
최인수/강동구 등촌동 주공아파트 409-103
박주언/강서구 신월동 242-30
배한숙/동대문구 면목5동 174-72
신항영/대전시 다11동 111-3
양지훈/부천시 심곡3동 도원아파트 동 103
엄승호/성동구 자양2동 667-23
윤봉수/영등포구 영등포동 28-140
윤호철/강남구 방배3동 광아파트 3-508
이상철/진지시 판문동 211
김차환/강서구 신월3동 세원 연립 306
이우라/성북구 동선동 1가 56

드래곤퀘스트 V 게임 음악CD

전창우/도봉구 월계동 신동아 아파트 13-101

스트리트 화이터 티셔츠 100명

강신일/부산시 동래3 안락2동 153번지 17/4 안락APT8동 310호
강현준/서울시 양천구 목3동 동신아파트 4동 704호
김건오/부산시 동래구 연산9동 한양 APT 51동 1009호
김경민/대구시 수성구 만촌3동 877번지 23호 33호 5반
김광진/강원도 춘천군 동면 미천2리 2반 623번지
김다비/서울시 강남구 개포동 주공 APT 424-405(4단지)
김동혁/부산시 동래구 연사3동 1823번지 14/2
김범수/서울시 양천구 삼청1동 목동 APT 928동 705호
김병욱/경기도 구리시 인창동 292-1 성림 빌라 바동 101호
김상겸/부산시 남구 대연1동 873-27번지 백화맨션 208호 16/3 김상민 서울시 은평구 대조동 220-34호
김성일/서울시 송파구 문정동 훼밀리 APT 219 동 1504호
김세길/강원도 춘천시 효자2동 667-17 11/3
김세림/강원도 춘천시 효자2동 66-17번지
김수현/부산시 남구 남처1동 77-7 11/6 그린맨션 503호
김영길/경기도 의정부시 녹양동 107-11 4/3
김영대/부산시 동래구 사직2동 로얄맨션 2차 1동 516호
김용정/강동구 춘천시 후평동 현대 APT 201동 1305
김용효/경기도 광명시 천사3동 주공 APT1310동 1404호
김재영/경남 진주시 질암동 509-16
김종완/서울시 노원구 상계8동 주공 APT 1607 110호
김주영/경기도 부천시 남구 송내1동 동신1차 APT 1동203호
김진석/은평구 응암4동 250-64 210호 동아연립4동
김진수/서울시 성부구 성관1동 127-40호 9통 1반
김형지/대구직할시 중구 대봉1동 189-16
김회원/부산시 동래구 연산 9동 410-41 28/3
도수정/서울시 도봉구 589-10 26/8 도봉빌라 11동 301호
도응진/울산시 남구 무거동 844-2 홍일 유토피아 1504호
명덕학/서울시 서대문구 충정로 3가 4-6 11통 2반 사
문성주/경기도 부천시 중구 심고2동 139-9 3/6 문천연립201호
박병우/경기도 구리시 수명동 829
박성민/서울시 마포구 대흥동766-2
박 일/서울시 서대문구 홍은3동 409-22 23/4
박장우/서울시 영등포구 도림1동 147-25 17/2
박정환/경기도 부천시 중구 작동 5번지 로얄 APT 4동 510
박진완/광주 직할시 서구 화정1동 해태아파트 2-102호
백승흔/광주시 북구 우산동 현대 APT 101동 703호
빈윤이/대전시 중구 태평동 삼부APT 412동 83호
서성호/서울시 관악구 봉천1동 바위연립 1동2층
서정욱/경남 양산군 상북면 석계리 한영 APT 101동 605호
서종혁/대구직할시 수성구 지산2동 화성맨션 105동 1202호
선종현/광주 직할시 서구 농성 2동 637-25
성기훈/대구시 중구 도인4가 105번지
소재우/서울시 서초4동 금호APT 다동 502호
신경수/경기도 안양시 석수2동 303번지 19/1
신동엽/서울시 서초구 서초3동 장미타운 A동 201호
신성욱/전남 영광군.읍 단주리 386번지
어용선/강남구 일원동 수서 1단지 도시개발 APT 112동 1509호
어철우/강원도 강릉시 교2동 배화서 APT 나동 211호
오명기/서울시 송파구 풍납1동 남양빌라 라동 203호
오명도/서울시 성동구 능동 84-41 3통3반
우광영/서울시 용산구 동부이촌동 민영아파트 9동 405호
유순철/서울시 강동구 성내2동 517-25호 34통 8반
윤석민/동대문구 휘경1동 74-9 삼영빌라 1동 105호 28통4반
윤신우/경북 경주시 황서동 265-9번지
이대연/서울시 강남구 대치2동 은마 APT 8-304

드래곤퀘스트 V 단행본 사은대잔치당첨자 발표

드레곤 퀘스트 V 공략본의 잔치 2 '게임챔프 창간호타기' 퀴즈문제(P137) 정답을 보내주신 엽서를 선착순으로 100명을 선정, 「게임챔프 창간호」를 보내드렸고, 그중 한 명이 추첨을 통해 「드래곤퀘스트 오리지널 CD 및 카드세트」를 받았습니다. 늦게 도착된 엽서도 많이 있었습니다. 응모해주신 애독자 여러분의 뜨거운 성원에 감사드리며, 당첨자의 명단을 게재합니다.

퀴즈문제

게임도중에서 부상이라는 인물이 있다. 그는 나중에 중요한 역할을 하는 인물이 되는데, 미로의 동굴에서 레일위를 기차를 타고 빙빙 돈다.
다른 사람이 멈춰주지 않으면 계속도는데, 주인공이 멈춰주기 전까지 과연 몇년동안이나 돌고 있었을까요?

퀴즈문제정답자명단

*「드래곤퀘스트 오리지널 CD 및 카드세트」

김경한/전북 이리시 중앙동 1가 28-5
(이상 1명)

*「게임챔프 창간호」

박윤식/광명시 광명4동 158-292 연립 201
김세희/대구시 서구 내당3동 내당시영 APT 10-102
민병귀/천시 남구 구월동 구월APT 208-307
김홍식/경기도 동두천시 생연2동 국민주택 5-206
김성균/서울시 도봉구 우이동 124-25
김광식/광명시 철산동 주공APT 1301-1106
고병호/서울시 마포구 신수동 183-48
김만석/서울시 관악구 신림3동 난곡 APT 7-304
공병욱/광주시 북구 중흥2동 142-45
이종대/서울시 동작구 신대방1동 697-33
이홍균/부산시 사하구 괴정2동 1079-21 2/1
송치복/서울시 서대문구 봉원동 42-18
이상희/경남 김해군 진영읍 진영리 밀포부락 201-52
홍승구/서울시 성동구 자양3동 227-50
전홍두/서울시 영등포구 영등포동7가 108-2
김대원/광주시 북구 오치동 우성APT 105-406
최종일/경기도 파주군 금촌면 금능리 산29
정문호/인천시 남구 학익2동 312
심배득/부산시 사하구 장림1동 현대 APT 12-610
김동민/서울시 성북구 하월곡1동 90-1607
신회상/대전시 서구 도마2동 92-12 15/2
송만오/서울시 강서구 등촌2동 411-179
이우정/부산시 동래구 안락2동 539-92
김경한/서울시 영등포구 신길7동 884
박인규/서울시 도봉구 수유1동 486-206
성호익/광주시 서구 화정동 무등파크맨션 1-304
김성우/서울시 서대문구 북가좌2동 325-18
김 민/부산시 진구 초읍동 252-6
하재천/서울시 강남구 구반포APT 26-10
전성현/서울시 동대문구 신설동 102-9
강경길/서울시 종로구 낙원동 27-6 8/9
김중규/서울시 강서구 신월1동 218-22 9/6
전승만/수원시 고등동 92-16
이동천/서울시 영등포구 여의도동 미주APT B-302
윤경원/서울시 북가좌2동 현대APT 1-102
김철호/부산시 동구 초량3동 173 16/9
안영진/서울시 성동구 중곡4동 92-42
한인석/대구시 범어4동 128 9/1
문장혁/서울시 동작구 상도4동 약수 APT 8-305
강준구/서울시 마포구 서교동 329-5
이준모/인천시 남구 간석동 224 4/2
이국찬/서울시 서대문구 홍제1동 312-35
최현태/경남 울산군 언양면 동부리 320
윤영주/서울시 동대문구 휘경1동 167-77
신동환/경기도 김포군 월곶면 갈산3리 527
송태경/서울시 서대문구 남가좌동 354-55
정중섭/서울시 동대문구 용두2동 193-49
양준민/대구시 수성구 범물동 범물 청구타운 102-36
이영범/경기도 안양시 석수2동 동심 APT 5-101
김경호/서울시 강서구 화곡2동 870-7
정관태/경기도 성남시 복정동 419 5/7
한길상/경남 울산시 동구 일산동 244-87
이영천/서울시 영등포구 대림3동 605-61
이경호/강원도 춘천시 약사동 1-25 5/8
한정운/대전시 동구 가양2동 320-1 29/5
최 민/부산시 부산진구 부전2동 344-122 18/3
정승원/대구시 달서구 월성동 월성 APT 306-1004
정병석/광주시 북구 운암동 433-95 2/5
김재귀/서울시 노원구 상계3동 한신 APT 3-303
도승민/인천시 남동구 만수3동 2-328 34/6
김동주/서울시 동대문구 답십리1동 59-8
김경덕/서울시 은평구 녹번동 27-87
전용준/서울시 성북구 정릉 4동 794-14
김세웅/서울시 성동구 금호1가 1187-3
김태수/서울시 서대문구 남가좌2동 325-61
석우근/서울시 은평구 응암2동 594-66
이종완/대전시 유성구 도룡동 405-19
이한길/서울시 강남구 장원동 대림 APT 1-606
엄민석/강원도 원주시 봉산1동 96-23
안병상/서울시 강남구 삼성동 36-23
심위성/서울시 동작구 상도2동 303-19
김민규/광명시 철산3동 주공APT 1207-402
문병우/경기도 평택군 오성면 숙성리 113-94
김용웅/수원시 고등동 64-2
김준우/광주시 북구 두암4동 809-23 17/3
유 진/서울시 종로구 구기동 105-3
서문석/서울시 강동구 방이동 극동 APT 7-201
윤 청/경남 밀양시 삼문동 493-5 6/3
홍윤택/서울시 강서구 신정3동 944-21
이해진/서울시 구로구 개봉APT 8-406
이동선/서울시 성동구 화양동 5-106
심규호/서울시 강동구 잠실주공APT 1313 3/1
김승호/경북 김천시 평화동 433-1 34/9
정진한/인천시 남구 주안5동 122-98
권인득/서울시 동작구 사당2동 산 14
김찬운/서울시 구로구 개봉동 256-23
정여상/서울시 은평구 대조동 196-23 4/2
김종훈/광주시 서구 농성동 623-8
강준완/서울시 강남구 방배동 방배삼호APT 라동 1205-204
곽민호/경기도 성남시 분당구 수내동 32번지 양지마을 111-304
김승호/부산시 남구 수영동 454-24 24/1
이우진/부산시 남구 감만2동 254-2 25/2
김정국/대구시 수성구 만촌1동 971-34 18/5
이승호/서울시 강남구 방배1동 966-2
노장준/서울시 성동구 구의동 76-23
선 욱/서울시 도봉구 쌍문1동 713-32
신석훈/서울시 동대문구 전농2동 403-55 56/2
이병배/마포구 대흥동 22-23
이윤구/은평구 대조동 225-24
(이상 99명)

괴물 보스 이미지 바꿔그리기 당첨자 발표

드래곤퀘스트V 공략본의 잔치 3 '드래곤퀘스트의 마지막 괴물 보스를 귀여운 이미지로 바꿔 그려 보내주세요!'에 그림을 보내주신 엽서를 선착순으로 100명을 선정, 「괴물보스 코팅사진」을 보내드렸고, 그중 한 명이 추첨을 통해화이널환타지 게임팩을 받았습니다. 늦게 도착된 엽서도 상당히 많이 있었습니다. 응모해주신 애독자 여러분의 뜨거운 성원에 감사드리며, 당첨자의 명단을 게재합니다.

* 화이널환타지 게임팩

윤영주/서울시 강서구 염창동 113-10 4/8
(이상 1명)

* 괴물보스 코팅사진

오병주/서울시 강서구 화곡동 61-72
임진채/서울시 마포구 대흥동 16-10 5/1
최석룡/경기도 고양군 원당읍 성사리 초원주택가 305
한기문/서울시 강남구 서초동 신동아 APT 6-106
김철주/서울시 마포구 성산2동 시영 APT 5-805
오세희/서울시 서대문구 북가좌2동 144-48 30/1
황 욱/서울시 동대문구 중화2동 300-43
권배평/경기도 송탄시 송북동 761-12
고봉진/전북 정읍군 정우면 장순군 구성마을 32
김준기/충남 대전시 중구 유천동 182-6
이성근/인천시 남동구 구월1동 24-1 5/8
정승원/서울시 강서구 신월4동 삼익 APT 다-102
임민호/서울시 서초구 서초2동 1325-40
정태선/강릉시 병산동 534-1
이창환/서울시 마포구 서교동 395-182
조건승/서울시 동대문구 회기동 102-45 21/1
박영욱/서울시 관악구 신림본동 409-9
손일경/부천시 역곡동 동신APT 6-401
오상준/대구시 중구 남산1동 3251-2 6/3
성민주/인천시 서구 가정 2동 377-5 7/4
정회석/경기도 안양시 안양4동 325-19 8/4
최웅천/서울시 강남구 대치동 한보미도APT 108-1202
김성준/서울시 서울시 도봉구 우이동 5-12 4/3
조승우/서울시 영등포구 도림1동 130-52
김진영/서울시 동작구 상도3동 355-29 3/4
김민수/서울시 은평구 녹번동 130-54
김 찬/과천시 주공APT 503-1408
이회상/서울시 강남구 방배동 신동아 APT 5-205
박정호/서울시 서대문구 홍은 4동 388-12
류준영/성남시 태평3동 84-31
박광수/서울시 성동구 옥수동 332-5
김동현/경기도 파주군 문산읍 문산1리 10
윤찬우/성북구 동소문동 2가 173
유희준/서대문구 북가좌2동|5-118
이수연/서대문구 창천동 255
강영훈/동작구 상도1동 251
백세영/광명시 하안동 주공APT 1005-105
엄일준/전주시 금암동 149-2 33/4
정석채/서울시 서초구 반포4동 96-2 4/5
이진우/경기도 남양주군 와부읍 덕소1리 324-55 1/5
홍승호/서울시 강동구 잠실3동 장미 APT 26-1409
최성웅/인천시 남구 주안4동 1508-15
박노진/서울시 강남구 잠원동 한신 APT 10차 318-816
임관성/경남 마산시 구암1동 32-12 5/1
김창근/서울시 영등포구 당산4가 신우 APT 2-206
윤희상/부산시 남구 광안2동 331-55 58/1
이대경/광주시 광산구 송정동 공항 APT B-404
정우철/경남 마산시 합포구 자산동 334-51
허재성/서울시 노원구 중계2동 주공 APT 204-801
홍장열/서울시 영등포구 문래2가 56-1 개미 미용실
김병식/서울시 동대문구 장안2동 154-34 9/2
윤혁진/서울시 강남구 대치2동 미도 APT 207-106
주성운/서울시 양천구 목1동 213-504
김종민/경북 김천시 평화동 232-6 13/5
하승군/서울시 동대문구 전농2동 우성 APT 10-204
윤영주/경기도 평택시 합천동 합정 APT 나동 306
김상기/충남 논산군 연무읍 소룡리 102
홍석훈/서울시 성동구 성수동 2가 221-4 5/3
김명호/서울시 양천구 목동 신시가지 APT 125-404
김대성/경기도 파주군 파주읍 봉서 2리 554번지
신봉수/서울시 양천구 신정6동 목동 APT 704-1002
이경원/서울시 성동구 능동 84-10 3/4
정의승/부산시 부산진구 범천 2동 224 15/2
최찬우/서울시 동작구 상도4동 128-44 4/1
박일호/경기도 안양시 석수동 541-9
장형덕/서울시 서초구 반포2동 한양 APT 7-121
오영진/서울시 관악구 신림3동 323-9 4/1
변희정/울산시 중구 북정동 34-1
윤용석/서울시 동대문구 장안1동 599-91
김 천/인천시 북구 작전1동 632-1 37/4
정현묵/부천시 중구 작동 4번지 로얄 APT 3-110
배철우/서울시 중랑구 망우2동 404-28 27/2
서상복/서울시 은평구 녹번동 83-43
오영균/서울시 서대문구 상계6동 주공 APT 204-102
유호정/부천시 역곡동 동신APT 6-401
이재승/서울시 성북구 성북1동 105-2 11/5
전우택/서울시 은평구 증산동 161-11
정 진/부산시 남구 대연 4동 553-22 14/2
최성제/서울시 성북구 정능4동 보현맨션 5-204
허동욱/경기도 부천시 남구 소사동 34
김동수/전북 전주시 완산구 동서학동 43-8 3/1
이상철/부산시 금정구 구서4동 선경3차 APT 202-302
유동호/경기도 동두천시 생연4동 587
김영주/인천시 서구 가정2동 455-212/3
김영복/대전시 중구 중촌동 주공APT 4-401
백복현/서울시 도봉구 수유5동 442-56
안현철/경남 울산시 중구 태화동 삼익 APT 204-202
이호영/경기도 안양시 안양1동 674-100
현양성/충남 천안시 원성동 285-11 18/1
김인철/서울시 서초구 방배 2동 445-2 6/5
기채훈/서울시 동작구 상도2동 361-18
백부광/대구시 서구 비산4동 305-1 25/1
이영식/서울시 성동구 자양1동 218-5
김재오/대구시 서구 원대 2가 1383-2
김주현/서울시 강남구 삼성동 147-10
안장호/경기도 과천시 주공APT 645-403
강정민/광주시 서구 방림동 모아맨션 1차 3단지 104-204
박정현/서울시 강동구 둔촌동 둔촌 APT 318-104
소대현/서울시 양천구 목1동 235-274
(이상 99명)

이동철/대구시 수성구 만촌3동 860번지 우방금탑 APT 1006호
이병훈/서울시 강동구 하일동 376-4
이상희/경기도 미금시 금고동 677-11 대원주택 아-102호
이석훈/대구시 동구 신천3동 174-3
이성우/경기도 성남시 중원구 상대원1동 1338
이세연/관악구 신림3동 610-220 대명빌라 나동 B01호
이세준/서울시 성북구 장위3동 144/39
이승훈/대구시 중구 남산4동 2639-5번지 17/6
이영훈/인천시 북구 부평1동 대림1동 102호
이장원/부산시 서초구 초장동 109번지 20/2
이재성/ 동대문구 장안1동 195 -7
이재윤/대구시 북구 대현3동 15통 5반
이정관/부산시 서구서대1동 124번지 4/1
이정엽/경기도 부천시 중구 약대동 주공APT 104동 105호
이정한/경기도 부천시 중구 야대동 주공APT104동 105GH
이정훈/서울시 강남구 개포동 주공 APT 215동 506호
이종근/경남 창원시 소계동 702-53
이준석/서대문구 북가좌2동 78-5호
이중호/우산시 중구 부정동 33-3
이진호/서울시 관악구 신림3동 711-64 4통6반
이해욱/부산시 남구 대연 3동 50-4 2/4
이희철/경기도 성남시 분당구 서현동 87번지 한신APT 115-1101
임채웅/서울시 강서구 발산2동 주공 APT 31동 101호
장명석/경기도 이천군 이천읍 창정1리 85-5
장현철/영등포구 대림1동 873-13호 27통 1반
전용우/서울시 서초구 반포1동 주공 APT 351-405
정신우/대전직할시 서구 삼천동 한신아파트 6이동 1106호
정현우/성동구 성수1가2동 656-1274호 14통 3반 3호
조용호/압구정동 한양 APT 3동 1211호
주광하/서울시 노원구 공릉1동 569-11
차바우/서울 동작구 노량진 2동 315-117
최승휘/강원도 춘천시 후평2동 세경 APT 다동 503호
최용규/경기도 이천군 이천읍 창전7리
최창순/서울시 용산구 후암동 279-6 9/4
최철민/대구시 수성구 만촌2동 982-15 42통1반
한경진/서울시 동작구 대방동 383-12 16통10반
한성욱/서울시 관악구 남현동 1059-8 8/11
한재길/경남 우산시 중구 양정동 새마을 아파트 32동 501호
한충호/경기도 부천시 중구 원종동 387-3 장안 연립 가동 202호
홍인규/서울시 여등포구 신길 3동 건영 APT 다동 107호
황종혁/부산시 해운대구 위동 357-6 38통2반

"창간호 정기구독 신청자 10대 스페셜 특전" 당첨자 명단 발표

게임챔프에서는 창간기념 정기 구독자 선착순 1,000명 중 다음과 같이 스페셜 특전 당첨자 명단을 발표합니다.
여러분의 뜨거운 성원에 저희 스텝 일동은 진심으로 고개숙여 감사드립니다.

당첨을 축하드립니다!

특전1 (정기구독자 1000명 CD증정)
박영근/강남구 성내2동 도고빌라 나동 202호
진석주/강동구 잠실3동 343-
김기영/고양군 원당읍 주교4리 594-12
김성희/관악구 봉천6동 122-2
사공도/마포구 서교동 328-11
강영태/마포구 성산동 148-2
성주혁/서대문구 연희동 123-22
이영범/성동구정능 3동 900-3
김정배/제주시3되동 797-13
이상 10명(정기구독자중) 외 990명 발송

특전2 (일본 2박3일 견학)
김진우/경남 마산시 합포구 자산동 자산제2 시영 APT 111호
이나연/서울시 영등포구 여의도동 화랑APT3동 1002호

특전3 (추첨을 통한 슈퍼컴보이 증정)
김명섭/인천시 북구 부개동 224-19
정종우/성동구 금호동3가 1044
곽정철/강남구 청담동 삼익아파트 14-802

특전4 정기구독 신청시 본인에게 드래곤볼ZⅢ(정가 3,900원)와 드래곤퀘스트Ⅴ(정가 5,900원)중 1권을 택일 신청을 받아 12월중 발송해 드립니다. 아직까지 정기구독 입금을 하신후에도 책을 선택하시지 않으신분들은 신속히 본사로 전화주십시요. (☎702-32114)

특전5 정기회원카드 역시 11월30일까지 정기구독 신청자중 창간호 부록 3에 나와있는 양식을 작성하신후 우송해 주신분에 한해 12월 20일부터 발송해 드릴것 입니다.
아직까지 회원카드 작성양식을 본사로 우송해 주지 않으신분은 신속히 작성해 본사로 우송해 주시기 바랍니다.

특전6 1000챔프보너스 점수는 정기구독 입금을 확인후 자동적으로 명단이 컴퓨터에 입력되며 정기회원카드에도 그러한 내용이 기록되어 있으니 정기구독 신청자분들은 안심하시기를 바랍니다.

특전7 게임챔프에서는 93년도에 대한 여러가지 행사를 준비하고 있습니다. 행사시마다 정기구독자 우선으로 참여시키도록 하겠습니다.

특전8 정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 단행본 구입시 20% 할인 혜택을 드립니다. 이럴 경우 애독자카드나 전화를 이용 본사에 직접 신청해 주십시요.

특전9 전국 특약점에서 게임팩 및 게임기 구입시 10%할인 혜택을 드립니다. 매장리스트는 회원카드 발송시 같이 발송해 드리겠습니다.

특전10 이미 창간호는 5,900원 가격을 4,000원의 가격에 받으셨으며 본호도 4,800원의 임시 보급특가를 4,000원의 가격에 공급받고 계십니다.

게임챔프 제2기 챔프클럽회원 모집

게임 매니아 여러분의 폭발적인 성원에 보답코자, 게임챔프 제2기 챔프클럽회원을 모집합니다.
1992년 9월 3일 초판이 발행된 드래곤볼 Z Ⅲ 단행본에 제1기 챔프클럽회원모집 안내문이 나가고, 드래곤볼 Z Ⅲ 2, 3, 4, 5판 그리고 이어서 드래곤퀘스트에도 안내문이 나간 이후, 게임 매니아 여러분의 놀라운 참여가 있었습니다.

또한 창간호가 완전 매진돼 버리는 국내 전문지 사상 초유의 기록을 세우면서 게임챔프는 게임 매니아를 위한 진정한 게임지로 우뚝 서기위한 노력의 일환으로 제2기 챔프클럽회원모집을 하게 되었습니다. 각 챔프클럽 회원들은 보다 치밀한 분석, 보다 충실한 기사, 보다 알찬 정보를 제작키 위해 중요한 일익을 맡게 됩니다.

1. 제2기 게임공략필자 회원

■**응모자격**:게임에 남다른 철학이 있고 게임공략에 자신이 있는, 게임한국을 만들겠다는 굳건한 의지를 가진 우리나라에 주소를 둔 모든 게임 매니아.

■**모집인원**:각 기종별 약간명(슈퍼패미컴, 수퍼알라딘보이, 패밀리, 메가 CD, PC엔진CD).

■**하는 일**:게임공략 및 원고 작성.

■**특전**:▶채택원고에 한해서 본사 규정에 따른 원고료 지급.

▶우수필자에 한해서 졸업후 게임챔프 정식기자 채용.

▶우수필자에 한해서 일본 게임쇼 견학과 게임제작 스쿨 연수 기회 제공.

▶일본의 최신 게임정보 제공.

■**응모서류**:공략게임 원고.
(자신이 선정한 기종의 게임(가능한 신작 위주)을 공략해서 원고로 작성, 원고매수는 제한없음, 가능한 워드 프로세서 사용)

2. 제2기 마리오 클럽 회원

응모자격:많은 게임을 다루어 보았고, 새로나온 게임의 평가를 올바르게 내릴 수 있는 뛰어난 게임 감각을 소유한 모든 게임 매니아.

■**모집인원**:약간명

■**하는일**:새로나온 게임에 대한 평가 및 앙케이트 모니터.

■**특전**:▶일본 현지 '프로모션 게임 비디오'시사회 제공.

▶우수 회원에 한해 일본 게임쇼 연수 기회.

▶본사와 협력관계에 있는 게임매장에서 게임관련물품 구입시 할인 혜택 제공.

■**응모서류**:기종에 관계없이 신종게임들에 대한 간략한 평가원고.
(5게임 이상)

3. 제2기 명예기자 클럽 회원

■**응모자격**:게임을 좋아하고, 게임챔프에 게임관련 소식과 의견을 게재하고 싶은 모든 게임 매니아.

■**모집인원**:약간명

■**하는일**:자신이 살고 있는 곳에서 게임 관련 생생한 소식을 전달한다.

■**특전**:채택원고에 한해서 소정의 원고료 지급.

■**응모서류**:자신이 살고 있는 곳에서 일어난 게임관련 소식을 담은 원고.

4. 제2기 틴틴갤러리 회원

■**응모자격**:게임을 좋아하고, 그림에 소질이 있는 게임 매니아.

■**모집인원**:약간명.

■**하는일**:본지에 사용되는 각종 게임관련 캐릭터, 컷 제작 우송.

■**특전**:우수 회원에 한해서 졸업후 본사 미술기자로 채용.

■**응모서류**:자신이 선정한 게임관련 캐릭터 및 컷을 그려 보낸다.

■**응모기간**:1992. 12. 5 - 1993. 1. 5

■**보낼곳**:서울시 용산구 원효로1가 116-2, 지산빌딩 3층

■**문의처**:게임챔프 제2기 챔프클럽회원담당자 TEL:702-3214

★서류

① 회원카드 제작을 위한 양식

② 사진 1매

회원카드 제작용 양식과 사진 1매를 편지봉투에 넣어 보내주시길 바랍니다.

<게임챔 제2기 챔프클럽 회원 모집>

지원 회원 종류		틴틴갤러리 · 명예기자 · 마리오 · 공략필자	
이 름		주 소	□□□-□□□
전화번호		생년월일	년 월 일 음력/양력
학 교	학교	학년/반	학 년 반
직 장		전화번호	
가 족 사 항			
관 계	이 름	나 이	직 업
게임기 보유기종 :			

☞ 반드시 전화번호를 적으셔야 합니다.

● 반드시 점선을 따라 오려 보내 주세요

풀로 붙여주세요

보내는 분

____

____

□□□-□□□

100원 우표를 붙여주세요

받는 사람

게임챔프 1

서울시 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
☎ 702-3211/4 FAX 702-3215
(주)제우미디어
게임챔프__________담당자앞

1 4 0 - 1 1 1

보내는 분 (갖고 있는 게임기종) ____________, ____________, ____________

이름:	**전화번호**:
나이 **세**	**성별**: **남** **여**
생년월일: . . 음력·양력	**학교**(학과): **학년**:
게임경력: **약**______**년**	

남들이 알아주는 게임실력 정도(동그라미를 치세요):
명인. 아주잘함. 잘함. 보통. 못함

* 정기구독 신청서 정기구독기간____년____월 호부터 매월(   )부. 구독료는
____월____일 □우편대체 □온라인(농협.국민.제일.신탁.외환) 무통장 입금증을 사용해 보냅니다.
·우편대체(계좌번호): 010025-31-1455864. 온라인: 농협 033-01-168361
국민 822-01-0154-709. 제일 325-20-263169. 신탁 22107-2684704 이상 예금주: 서인석
외환 105-22-00360-9 예금주: 제우미디어
정기구독 문의 702-3211/4
☞입금후 반드시 게임챔프로 전화해 주세요.

♥이번 호를 보고 게임챔프에 하시고 싶은 말씀.

♣통신판매 안내♣

게임챔프는 지방에 계시거나 특정지역에 계신분들이 저희 드래곤볼 Z Ⅲ나, 드래곤퀘스트 Ⅴ 등을 구입하시길 원할 경우 우체국, 은행 온라인의 무통장 입금증을 이용, 물품가격을 입금하시면 입금확인 후 개별 우송해 드리는 통신판매서비스 제도를 신설했습니다. 많은 이용바랍니다.

■통신판매 구입 희망 물품(동그라미를 쳐주세요)

·드래곤볼 Z Ⅲ	(값 3,900원)	( )
·드래곤퀘스트 Ⅴ	(값 5,900원)	( )
·과월호=CD제외=	(값 4,000원)(게임챔프____월호)	( )

■위의 물품을 신청하며 (은행·우체국)을 이용 물품가격을 입금합니다.

☞입금후 반드시 게임챔프로 전화주세요

♥게임챔프에 실렸으면 하는 분석.

가정용 게임기: ________________기종 ________________게임

일반 오락실용: ________________, ________________게임

♥게임챔프에 정보를 제공해 주세요! (BEST FACE, 집중탐구, 국내뉴스 등 채택되면 아주 예쁜 선물을 드립니다.)

♥가장 인기있다고 생각하시는 게임.(알고 있는 항목만 기재)

슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)	1.	2.	3.
PC엔진 CD	1.	2.	3.
PC엔진	1.	2.	3.
패밀리	1.	2.	3.
수퍼겜보이(수퍼 알라딘보이)	1.	2.	3.
메가 CD	1.	2.	3.

♥일반 오락실에서 가장 인기있다고 생각하시는 게임.

1. 2. 3.

♥앞으로 구매 예정인 게임은?

________________기종________________게임/________________기종________________게임

♥이번 호에서 가장 흥미있었던 공략 또는 기사.

분석: 기사:

♥지면을 늘려주었으면 하는 난.

♥게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 난.

♥이번 호에서 가장 재미없었던 기사.

♥보너스 환상 특급 퀴즈정답은( )

♥다음 품목 중 부록으로 갖고 싶으신 것은?

① 공략집(________기종________게임) ② 묘수풀이집 ③ 기타( )

♥최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

♥이번호 중 버그는?

* 나만이 알고 있는 금단의 비법은 관제엽서나 우편으로 보내주십시요.